•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Top Secret Interactivo exhaustivo de Starcraft: Brood War con trucos y pistas para todas las misiones

COMPUTER GAMING WORLD

Nº46 • Septiembre • 1999
650 ptas. / 3,91 euros

Reviews

- Fly!
- Re-Volt
- Lander
- Force 21
- Braveheart
- Shadowman
- Unreal Tournament
- International Football 2000
- Legacy of Kain: Soul Reaver

8 424094 001017 00046
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675 ptas. / 4,06 euros

Age of Empires II

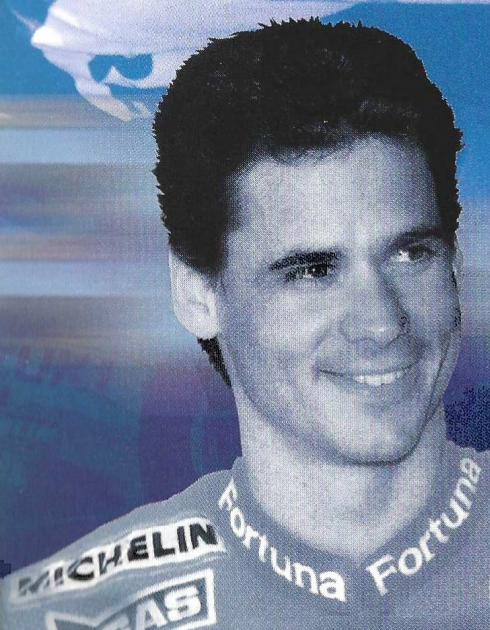
Los imperios contraatacan

FIM WORLD CHAMPIONSHIPS

500 GP FIM WORLD CHAMPIONSHIPS

EL SIMULADOR OFICIAL DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE MOTOCICLISMO FIM

GP 500



Necesitarás usar la cabeza...

...para controlar lo que llevas entre las piernas.

Velocidad real, equipos reales, motos reales... ¿te crees capaz de manejar la máquina más potente y rápida del mundo?. En GP 500 tienes la oportunidad de correr el Campeonato del Mundo de 500cc.

Compite contra los mejore corredores del mundo, realiza carreras rápidas, de entrenamiento, campeonatos e incluso corre en modo multijugador contra 16 oponentes humanos via Internet, red, cable serie y módem.

TOTALMENTE EN CASTELLANO

HASBRO Interactive

MICROPROSE

© 1999 Hasbro Interactive, Inc. Todos los derechos reservados

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º, 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 7

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

VIA Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Coordinador: José Manuel Hernández
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92
Jefe Publicidad Barcelona: Vicky Álvarez
Teléfono: 93 217 79 17 Fax: 93 218 86 12

Edita

AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución

DISPAÑA

España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información

ojd

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Corredores de fondo

Si el mes pasado dedicaba estas líneas a repasar la trayectoria de una de las distribuidoras españolas de juegos más veteranas, Erbe Software, me veo ahora en la obligación de hacer lo propio con otra compañía no menos vetusta, Proein S.A., y es que la adquisición del 75% de su capital social por parte de la compañía inglesa Eidos (que también se ha hecho con el 25% de Pyro Studios, los creadores del superventas Commandos) sitúa a esta distribuidora española en primera plana de la actualidad.

A diferencia de otras empresas nacionales de este sector, cuyo historial ha estado marcado periódicamente por altibajos, con momentos de gloria y de decadencia alternados en diversas épocas de su devenir, Proein S.A. podría ser considerada como una compañía que nació con una estructura pequeña pero grandes ambiciones, y que supo en todo momento sobrevivir –sin dejar de crecer– a los diversos avatares y convulsiones del sector, pudiendo presumir de haber comenzado distribuyendo juegos de 8 bits, y haber logrado que por su catálogo hayan desfilado títulos para prácticamente todas las máquinas que han existido y existen.

Podríamos decir en forma metafórica que mientras otros se dedicaban a competir en espectaculares "sprints", ellos mantenían una pausada pero decidida carrera de fondo que les ha llevado hasta donde están.

Desde nuestra independencia, que no nos hace sentirnos obligados a reparar en críticas ni tampoco a verter alabanzas sobre absolutamente nadie, si nos parece justo reconocer –al césar lo que es del césar– el enorme mérito que supone no sólo haber convertido a Proein S.A. en una de las distribuidoras más importantes de nuestro país, sino también de lograr captar el interés de una compañía como Eidos, cosa, que por cierto, viene también a demostrar la importancia de nuestro mercado en el conjunto de lo que es el negocio de los juegos a escala internacional.

Se podría especular con el hecho de que este tipo de operaciones –que ni ocurren por primera vez ni seguramente por última–, ponen en cierta forma en entredicho la independencia de las empresas españolas de distribución, pero ni está claro hasta que punto esto es así, ni tampoco si esto –en caso de así fuera– tiene algún tipo de desventaja (de cara al usuario no se me ocurre ninguna, desde luego).

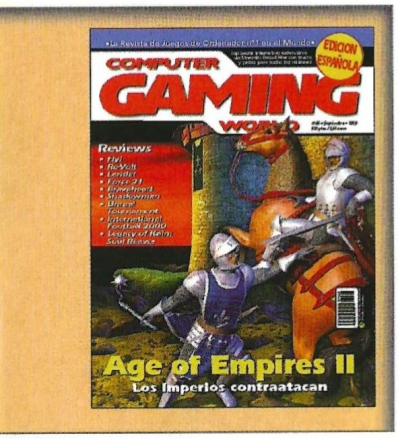
Merece la pena reseñar también el hecho de que Eidos haya adquirido el 25% de Pyro Studios –compañía ya valorada en una cifra exorbitante–, en tanto que viene a demostrar lo que prácticamente todos sabíamos: Commandos ha valido para catapultar el software español a un nivel del que esperamos que ya no se baje.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

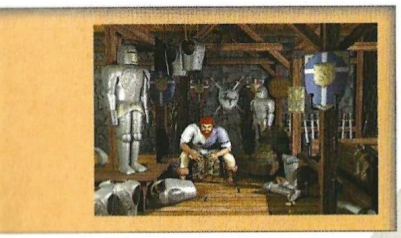
sumario

NÚMERO 46 • SEPTIEMBRE • 1999

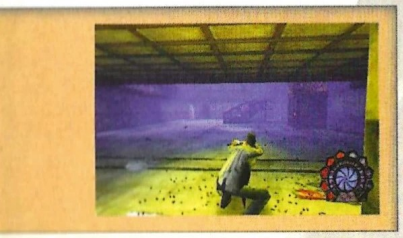


En portada:

Llegó, vio y venció, como César, el juego de Ensemble Studios, apareció en el mercado de los juegos de estrategia sin hacer mucho ruido, pero logrando poco a poco escalar las listas de éxitos hasta llegar a lo más alto. Inevitablemente, la secuela se puso de inmediato en marcha, y afortunadamente, y tal y como os contamos en el reportaje que le dedicamos, ésta segunda parte va a ser más que buena...



Might and Magic VII



Shadowman

Fly!

REPORTAJES

Age of Empires II: The Age of Kings 34

Los señores de la guerra. Su nacimiento revolucionó el mundo de la estrategia en tiempo real, gracias a la extraordinaria inteligencia artificial que exhibía en su desarrollo. Esta segunda entrega, cuya llegada al mercado está ya muy próxima, y que aparecerá traducida al castellano, nos ofrece la visión del mundo medieval de los creadores de éste título.

Activate '99 44

El último del milenio. Pocas –pero sustanciosas– novedades y algunas sorpresas, ha sido el contenido de esta muestra celebrada por Activision en la ciudad de Edimburgo. La razón para este particular ha sido la reciente celebración del E3, no obstante, el continuo proceso de producción de juegos para PC hace que merezca la pena un viaje hacia nuestras páginas para descubris las nuevas producciones de esta veterana compañía inglesa.

El Mundo: tu sala recreativa 48

Internet y los juegos en la red (I). La proliferación de los juegos en partidas multijugador para Internet ha ocasionado mucha confusión, especialmente en personas que no se atreven a usar la Red ni para el ocio, sobre todo por puro desconocimiento. En esta serie de reportajes intentaremos desenredar la maraña de la Red e invitar a todos nuestros lectores a usar Internet como un gran campo de juego con todas sus –casi infinitas –posibilidades.

AVENTURA/ROL

Might & Magic VII 58

La comodidad de las series. Se trata de una entrega que dista tan sólo un año de la que precedió a ésta que comentamos en nuestro artículo. Este corto período de tiempo hace que la evolución tecnológica que muestra este juego no sea tan grande como cabría esperar. Las 3D se quedan en agua de borrajas.

ESTRATEGIA

Force 21 60

La Tercera Guerra Mundial. Ciertos elementos tácticos, mezclados con un argumento creíble y la sensación de una realidad poco común, enfrenta a China con una Europa ayudada por los americanos, en lo que podría considerarse como el comienzo de la Tercera Guerra Mundial.

Braveheart 64

Una tierra, un rey. Ni siquiera la invasión de Escocia por Eduardo I, hizo que los nobles escoceses se incorporasen al poder unificados por la desgracia común. Este es el argumento del que nace un buen juego de estrategia basado en la película que tanto éxito tuvo hace meses.

The Operational Art of War II 66

Cincuenta años de guerra moderna. Esta nueva entrega abarca un periodo histórico lleno de guerras en la sombra y de conflictos multinacionales. Desde las operaciones de combate israelíes, pasando por la guerra de Bosnia, hasta futuros conflictos con China o Corea.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

secciones

6 Léeme.bat

El flujo de noticias es cada vez más denso, a medida que salimos del estío y nos incorporamos a la recta final que termina, como cada año, en Navidades. Y es que las noticias que podrás leer en esta sección tienen muchos visos de verdad.

12 Interfaz

Podría llamarse también "Sección S.O.S para jugadores empedernidos", pero os recordamos que además de vuestras dudas respecto de los juegos que estáis intentando terminar, podréis mandarnos cualesquiera otras cuestiones que os preocupen relacionadas con el mundo de los juegos y la informática.

14 Hardware

Un Control Pad en forma de boomerang que segura una ergonomía total, además de accesibilidad a todos los controles; junto con un volante para jugar carreras de coches, serán los dos elementos que analizaremos en nuestro artículo. El primero se llama Sidewinder GamePad Pro, y es de Microsoft. El volante es conocido como Andretti Racing Wheel.

17 Zona Alfa

Los siete magníficos que se preparan para saltar a la arena del mercado en los próximos meses, están ya en fase de producción avanzada. Entre ellos, destaca, como siempre, la nueva interpretación del sustancioso mundo de Lara Croft. ¿Será tan imparable como de costumbre?

25 Zona Beta

Este mes os presentamos la sección repleta. Son diez juegos que están a punto de saltar a la actualidad nacional. Como sabéis es prácticamente imposible que las productoras y distribuidoras aborten ya el lanzamiento, así pues, id preparando vuestras máquinas para el huracán que se avecina.

98 Top CGW

La lista de los juegos más votados en este mes, se ha visto salpicada, cómo no, por la omnipresente saga de la Guerra de las Galaxias. La última entrega de Commandos y Tomb Raider III siguen inamovibles en sus puestos esperando rivales mejor preparados. ¿Quizá Resident Evil 2 nos dé más sorpresas en el futuro?

TAKE NO PRISONERS es el título que os ofrecemos a la vuelta de las vacaciones. Se trata de un trepidante juego de acción en donde se pondrán a prueba tus habilidades como estratega y aniquilador. A partir de la página 96 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los top secret interactivos.

ACCION

ShadowMan 68

¿A qué saben las almas?. Acclaim nos presenta su obra maestra para este año. Recién sacado de los cómics del mismo nombre producidos también por sus creadores, ShadowMan deberá enfrentarse a las hordas del Mal, destruyendo a diestro y siniestro tanto en el mundo de los vivos como en el de los muertos.

Unreal Tournament 72

La hora del Deathmatch. El juego que nos ocupa se desliga totalmente de la anterior entrega. . Tan solo algunas armas se mantienen, pero ante estas y otras novedades, el único problema a la vista es que la competencia está a punto de asaltar nuestras tiendas.

Soul Reaver: Legacy of Kain 76

Opuestos vampíricos. En casi todas las películas de vampiros, lo que más llama la atención es el hecho de que siempre existen muchos más vampiros que hombres. Esta vez, el juego desbordará todas las previsiones y nos veremos abocados a un mundo vampírico sin precedentes.

Re-Volt 80

Dardos sobre ruedas. Aunque nada tienen que ver con los tan traídos y llevados Micromachines, lo cierto es que se trata de conducir coches radiodirigidos que atraviesan los más variados escenarios a toda velocidad. Es divertido, adictivo y genial. ¡Además dispones de armas un tanto… especiales!

Lander 82

Una sonda para nuestra imaginación. A los mandos de una ingeniosa nave espacial, tendremos que realizar diversas misiones consistentes en el rescate de los más variados objetos en excavaciones arqueológicas extraterrestres, pero esta no es más que la excusa para crear un juego que llevará hasta el límite los nervios del más acerado…

Tokenkai 84

Destrucción a escala. Con la cámara situada en una peculiar perspectiva isométrica, y sobrevolando escenarios tridimensionales realizados en alta resolución, este juego resultón, sorprende por sus aciertos y la estupenda relación calidad – precio. Y es que si bien existen muchos que dan más, no es porque exijan menos.

DEPORTES

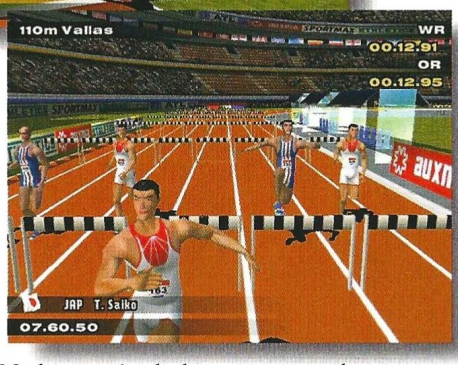
Fútbol Internacional 2000 86

Bill chuta con fuerza. Con fama de poseer los mejores gráficos existentes en este momento entre los juegos dedicados al fútbol, Microsoft ha entrado por la puerta grande con éste título que hará las delicias de los más acérrimos aficionados, y de aquellos que no lo son tanto. Al menos motiva a jugar.

SIMULACION

Fly! 90

Vuela entre los grandes. Entre las versiones de Flight Simulator '98 y 2000, siempre ha habido un vacío un tanto difícil de llenar. El título que nos ocupa en este artículo es la pieza perfecta que encaja en el puzzle. Se trata de un producto muy equilibrado que entusiasmará a los amantes de las alturas.



Dinamic da el pistoletazo de salida a PCFútbol 2000 y a PCAtletismo

Como todos los años, Dinamic nos sorprende con una nueva versión de su aclamado PCFútbol. Ahora le toca el turno a la edición 2000, la que sin duda promete ser la mejor de todas las aparecidas. Con esta nueva versión Dinamic pretende estar en cabeza en lo que a simuladores de fútbol se refiere. En PCFútbol 2000 podremos encontrar, entre otras muchas cosas, un nuevo sistema de inteligencia artificial para los jugadores, más de 40 estadios, todo tipo de efectos atmosféricos, jugadores animados mediante captura de movimientos, que además cuentan con

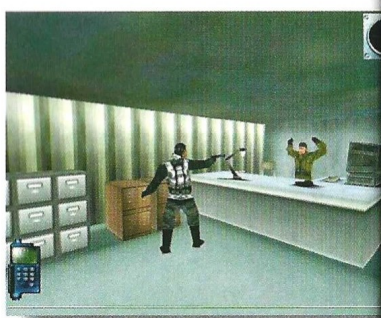
la increíble cifra de 2.300 polígonos cada uno. Por otra parte, y para la dicha de todos los amantes del atletismo, se está desarrollando PCAtletismo, un juego que recrea las 18 mejores disciplinas, divididas en cuatro categorías: velocidad, fondo, saltos y lanzamientos, todo con un detalle gráfico de impecable factura. El control será preciso gracias al nuevo sistema de control MouseDriven100 Power. Gracias a esto no tendremos que aporrear el teclado nunca más, ya que mediante el ratón controlaremos todos los movimientos, incluso la respiración de los atletas. Como puede verse Dinamic está que tira la casa por la ventana.

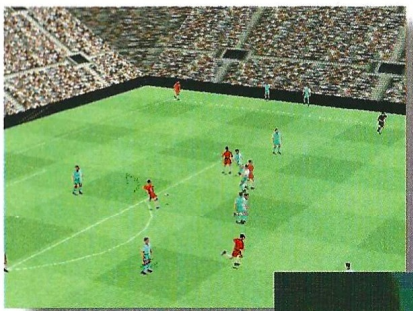
Proein ficha a Alex Crivillé para GP500

Alex Crivillé, uno de los mejores pilotos del motociclismo mundial, ha sido fichado por Proein para aparecer en la portada de GP500, un nuevo título basado en el popular deporte de las dos ruedas cuyo desarrollo está corriendo a cargo de Microprose. De este modo, Alex se introduce de lleno en el mundo de los videojuegos, precisamente en el momento en que está rozando el título del mundo con los dedos. En este mismo número podréis encontrar información de este título tan prometedor.

Avalancha de juegos

Infogrames tiene prácticamente a punto tres nuevos títulos para los más diferentes tipos de usuarios. Mission: Impossible, como su propio título indica, nos pone en la piel del mismísimo Ethan Hunt, encarnado en la película por Tom Cruise. Tendremos que atravesar más de 20 niveles divididos en 5 misiones, a cuál más ocurrente y complicada, en las que tendremos que hacer uso de la inteligencia sin cesar y utilizar infinidad de artilugios sorprendentes. En la otra cara de la moneda nos encontramos con Bugs Bunny: Perdido en el tiempo, un juego claramente destinado a los más pequeños de la casa. En este juego tendremos que ayudar al famoso conejo a atravesar distintas épocas de la historia, librandonos de los villanos de turno. El aspecto gráfico del juego es completamente en 3D y promete acción y humor a raudales. Por último y para los amantes del fútbol nos encontramos con UEFA Manager 2000, un juego que cuenta con la licencia oficial de la UEFA. Tendremos 900 equipos a nuestra disposición y seremos los

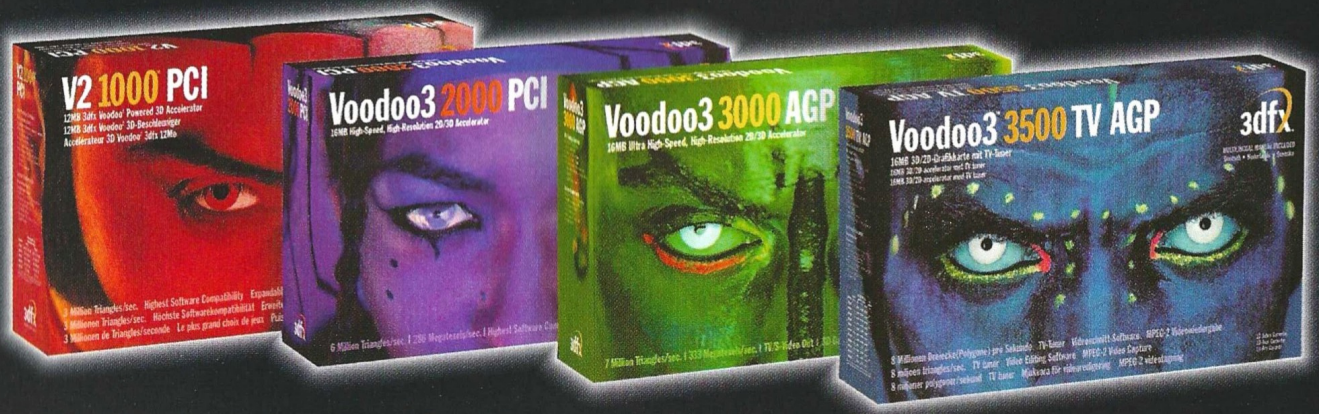




responsables directos de las finanzas de nuestro equipo, los fichajes y todo lo referente a gestión. Tendremos la posibilidad de jugar en uno de los 9 niveles de dificultad que hay y podremos seleccionar 3 modos de juego distintos.

¿Qué está
MIRANDO?

la familia MÁS POTENTE de productos



La familia de aceleradoras Voodoo

Si necesita una tarjeta adicional, una actualización o simplemente desea disponer de la tecnología más rápida, siempre encontrará una solución Voodoo a su medida.

Voodoo3, V2 1000, Glide y el logotipo 3dfx son marcas comerciales o marcas registradas de 3dfx, Inc. en EE.UU. y otros países autorizados. Imágenes de pantallas autorizadas. Todos los derechos reservados. Copyright 3dfx 1999.

Voodoo3™ 3500 TV

La potencia que hemos conseguido no nos ha hecho conformarnos con la mejor tarjeta para juegos del mundo. Voodoo3 3500TV es todo un sistema de entretenimiento. Pone a su disposición la mejor calidad de imagen 3D y 2D pero, además, le ofrece la posibilidad de ver la televisión en su equipo en pantalla completa, crear y editar vídeos y grabar en estéreo.

Además de una vertiginosa velocidad de juego de la que no podrá prescindir, la Voodoo3 3500TV le ofrece todo un mundo de posibilidades.

Ventana de TV ajustable

Tecnología 3D y 2D más avanzada del momento

Captura y edición de vídeo

- 8 millones de triángulos por segundo
- 350 MHz de memoria RAMDAC
- Caja E/S para conexiones de vídeo y TV más sencillas

Ya a la venta en su distribuidor más cercano

3dfx™

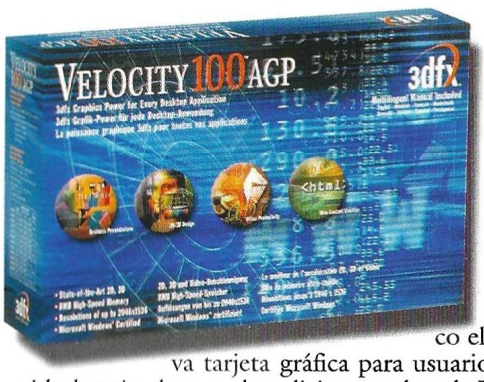
www.3dfx.com

Lo importante es... ¡ganar!

La multinacional Acclaim y la cadena de tiendas Centro Mail han organizado un concurso a nivel nacional con el fantástico juego de coches de radiocontrol Re-Volt para de este modo celebrar su lanzamiento. Cualquier persona que lo desee podrá acercarse a una de las más de 70 tiendas con las que cuenta Centro Mail en España entre los días 23 de agosto y 25 de septiembre para competir en una carrera de Re-Volt. Entre los ganadores se sortearán coches de radiocontrol con todo el equipamiento para competir con ellos. Además, los vencedores de cada uno de los centros obtendrán jugosos premios, tales como juegos de Re-Volt, camisetas y modelos de los coches a escala. Ya sabéis, ir al Centro Mail más cercano a vosotros y participar.

El legado de 3Dfx

Las personas que hayan adquirido recientemente una Voodoo3 ya sea el modelo 2000 o el 3000, deben de saber que si se pasan por la página Web ya pueden conseguir los nuevos Drivers para sacar el máximo partido a su recién estrenada tarjeta, una de las más potentes que se pueden encontrar hoy por hoy en el mercado. Pero si alguien está pensando en adquirirla, a lo mejor le conviene esperar a la nueva hornada de tarjetas Voodoo3 que a punto de lanzar 3Dfx. Nos referimos al modelo 3500, que alcanza la vertiginosa velocidad de 183Mhz y es capaz de generar hasta 8 millones de polígonos y 366 Megatexels por segundo a unas resoluciones que oscilan los 2.048x1.536 pixels. Otro dato a resaltar es que disponen de 350Mhz de RAMDAC y capacidad de dar salida en formato TV/S-Vídeo. Los nuevos Compaq Presario podrán incorporla, de hecho han afirmado que la incluirán para aquellos que quieran sacar el máximo partido. Por último, también se ha hecho público el lanzamiento de la nueva tarjeta gráfica para usuarios profesionales, que ha sido bautizada con el explicito nombre de Velocity100, para de este modo poner esta tecnología a disposición de los entornos informáticos corporativos. Lo que más llama la atención de esta nueva tarjeta es su competitivo precio, 12.900 (IVA incluido), y está disponible en nuestro país desde mediados de agosto. Un nuevo tanto a favor de 3dfx.



Canal+ se apunta a los juegos

La filial de Canal+, Canal+ Multimedia, está preparando tres títulos a cuál más prometedor. Los tres juegos serán distribuidos por Infogrames, y no son otros que Canal+ Fútbol2000, Canal+ Classic Billard y Rally Masters. El primero de ellos es, como su propio nombre indica, un simulador de fútbol con todas las de la ley. Con la ayuda del servicio de deportes de Canal+, el usuario podrá controlar a uno de los 32 mejores equipos europeos del momento, con los jugadores que forman la selección de cada país. Los amantes del billar disfrutarán de lo lindo con Canal+ Classic Billard, un juego en el que habrá carambolas y billar francés por doquier. Podremos seguir los pasos de Xavier Carrer, tres veces campeón de Francia, Subcampeón de Europa y monitor federado. De Rally Masters ya habréis oído hablar en más de una ocasión, y es que no es para menos, ya que solo en opciones cuenta con más de 50 carreras, 368 recorridos y 60 coches.

Ases de la raqueta

Los amantes del tenis están de enhorabuena, puesto que Hammer Technologies tiene a punto Tie Break Tennis 2, un juego que nos dará la posibilidad de jugar en uno de los 8 torneos más importantes de la ATP. Podremos jugar 20 estilos de partidos bien diferentes unos de otros, como pueden ser las modalidades de individual, dobles masculinos, femeninos y mixtos. Una opción que llama la atención de un modo especial es la "Opción Tenista", en la que podremos "fabricar" un tenista a nuestro antojo, eligiendo su sexo, nombre y nacionalidad. Como colofón, una completa enciclopedia en la que podremos ver el ranking mundial tanto en categoría masculina como femenina, y como no, un completo balance de los últimos diez años del Grand Slam; incluso hay una base con los torneos menos importantes, los que ni siquiera puntúan para la ATP.

Mejor todos que ninguno

Un nuevo y curioso periférico acaba de aparecer de la mano de Herederos de Nostromo y ACT LABS. Se trata de un conjunto de volantes y pedales similares a otros que se pueden encontrar, pero estos tienen una diferencia básica: podremos utilizarlo con todas las plataformas que hay y habrá en el mercado. Cada volante tendrá un precio de 19.990 pesetas y se acompañará de, aparte del volante y los pedales, de un cartucho específico para jugar con el sistema que hayamos seleccionado, pero más adelante, y por un precio de 4.990 pesetas, podremos adquirir los cartuchos que nos puedan interesar, para de este modo, en lugar de tener que comprar un periférico nuevo dejando obsoleto el que tengamos, poder usarlo con todas las plataformas.

Deja K.O. a tu oponente

Más o menos rondando el mes de septiembre u octubre, los seguidores del boxeo podrán disfrutar de K.O., un juego creado por Data Becker y distribuido por Friendware. Los luchadores estarán dotados de un sistema de evolución que hará que a medida que transcurra una pelea vayan demacrándose hasta límites insospechados. Podremos observar como se les oscurecen los ojos y se les hacen heridas en la piel. Podremos seleccionar a veinte boxeadores y crear los que queramos a nuestro antojo; entrenaremos con un sparring y se podrá jugar en red o por Internet, así como dos jugadores en el mismo ordenador. El precio que tendrá será de 5.990 pesetas.

El nuevo Force Feedback de Guillemot

Aquellos que disfruten con los juegos de conducción y pretendan hacerse con un volante, pueden ver sus ansias colmadas con el nuevo periférico de Guillemot. Se trata de un volante Ferrari con tecnología Force Feedback, lo que adereza a los juegos con un realismo

increíble. Su diseño de F1, combina un mango de goma de doble inyección, y cuatro palancas para las distintas acciones lo convierten en uno de los más completos del mercado. Permite acelerar y frenar de un modo progresivo gracias a dos palancas situadas bajo el volante, para aquellos que gusten de controlar manualmente la conducción, aunque por supuesto también cuenta con unos robustos pedales de doble eje y con muelles reforzados. Este genial periférico estará a la venta en septiembre.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Close Combat IV The Learning Co.	10/99
Comanche 4 Novalogic	12/99
Drácula Microïds	11/99
Dragon's Blood (Die By The Sword 2) Interplay	12/99
El Imperio de las Hormigas Microïds	11/99
Jersey Devil Behaviour Interactive	10/99
Puzzle Bobble 3 Agetec	11/99
Rally Championship Europress	10/99
Spirit of Speed Hasbro	10/99
Supreme Snowboarding Housemarque	11/99

Teletipo

Eidos ha adquirido la licencia para editar y desarrollar productos basados en la licencia del Comité Olímpico Internacional. Las olimpiadas del 2000 en Sydney y las del 2004 en Atenas estarán en nuestros ordenadores.

Guillemot ha adquirido recientemente la marca Thrustmaster, compañía pionera en el mercado gracias a un amplio catálogo de volantes. A partir de ahora Guillemot cuenta con todas las patentes así como con los diseños.

Eidos ha llegado a un acuerdo con la multinacional japonesa SquareSoft Inc. para distribuir en Europa el próximo juego de la compañía, Final Fantasy VIII.

Biwe acaba de lanzar un buscador para localizar juegos en tiendas online. A partir de ahora, para aquellos que no dominen el inglés será más sencillo buscar y encontrar información. La dirección es: http://juegos.biwe.es

Aquellos que posean Flight Simulator han de saber que Ubi Soft ha puesto a la venta un nuevo Add on llamado Mad Dog, con el que podremos pilotar un fantástico Mac Donnell Douglas entre otras muchas opciones.

El tan traído y llevado Blade acaba de sufrir otro retraso. La fecha prevista ahora es el próximo mes de marzo del 2000. El motivo del retraso es debido a que están mejorando el modo multijugador.

Estimados amigos, necesito saber cómo se abre la caja que se encuentra en el escritorio que aparece en el juego Light House. ¿Y la caja fuerte?

Nuria Rodríguez,
Tres Cantos (Madrid)

Pulsa una de las llaves que hay en las caras y se abrirá un panel. De arriba abajo y de izquierda a derecha, pulsa los bloques pequeños de color claro. De abajo a arriba y de derecha a izquierda pulsa el resto de las piezas. Bajo una en forma de L aparecerá un botón rojo: púlsalo. Pulsa la placa redonda roja del panel que se ha abierto. Pulsa el botón metálico del centro del panel que hay a su lado y de nuevo la placa redonda roja. Coge la llave y vuelve a pulsar la placa redonda roja. Se abrirá otro de los paneles. Gira el cubo para tener la abertura a la vista. En la esquina inferior derecha pulsa otro botón rojo. Aparecerá un puzzle de piezas deslizantes.

La figura a recomponer estaba entre los dibujos del profesor. Completada, aparecerá una tira de papel con unos símbolos anótalos y pulsa sobre ella. Pulsa sobre la llave lateral, pulsa el botón metálico del centro del panel y aparecerá una imagen. Pulsa las cuatro piezas azules y la figura del pez de abajo. Pulsa el botón que aparece y luego los cuatro grises y la figura del pez de arriba. Usa, en el agujero que aparece al apartarse la figura del pez, la llave que encontraste. Se abrirá el panel y aparecerá un disco gris. Para la caja fuerte gira a derecha, izquierda y derecha en los números 5 – 18 – 28.

Hola amigos. Necesito un consejo sobre algo que estoy pensando. Voy a comprarme un ordenador y mucha gente me dice que compre un portátil porque así puedo llevarlo de un sitio a otro y porque mola más. A mí me gustan los juegos mucho y no sé si van mejor en los portátiles. Luego está el dinero que cuestan. ¿Qué me decís?

Alejandro Díaz, Cuenca

Un ordenador portátil es rentable para una persona que viaja mucho, o que trabaja en varios sitios –la casa, en la oficina...–, o que no tiene un lugar fijo de trabajo aunque siempre lo haga para la misma empresa. También es útil para presentaciones, exposiciones y cosas así. Pero si ese no es tu caso, te saldrá más rentable un ordenador normal por varia razones: cuesta muchísimo menos, podrás ampliarlo y realiza las mismas funciones que un portátil. Con el tema de los juegos ocurre una cosa: puesto que al portátil no puedes ir añadiéndole elementos nuevos –por regla general–, tales como por ejemplo cambiarle la tarjeta gráfica, los juegos que salgan unos meses después de comprarte el ordenador no irán bien en tu máquina porque habrá quedado obsoleta sin posibilidades de ampliación. Eso ocurre en un portátil y, sí, también con uno de sobremesa, pero mucho más tarde.

Estimados amigos de Computer Gaming World: Me encuentro atrapado en la Edad Selenita de Myst. No sé cómo avanzar con el vehículo que tomo tras identificar los sonidos y me acabo perdiendo. ¿Qué debo hacer para solucionar esto? ¿Hacia dónde ir? En Zork: Grand Inquisitor, necesito una cuerda para subir por la rejilla al monasterio. ¿Dónde la encuentro?

Pedro Díaz,
Salamanca

El ascensor te ha llevado hasta un laberinto donde te espera un transporte que puedes manejar hacia delante, atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda, lo que te permite avanzar en todas las direcciones por este laberinto de túneles. La combinación correcta de direcciones que debes tomar es: N, O, N, E, E, S, S, O, SO, O, NO, NE, N, SE.

En cuanto a la cuerda que necesitas, tienes que recuperarla del pozo usando el hechizo Glorf sobre la cuerda que ahora recogemos. En el monasterio, localiza un charco. Mira hacia arriba y encuentra una rejilla abierta. ¿Cómo llegar hasta arriba? Pues mezclando los artículos del inventario. Pon en el visor del inventario la espada y la cuerda, para así obtener una especie de garfio que usado en la rejilla te permitirá trepar hasta ella.

Hola: soy una asidua lectora y quisiera saber cómo gestionar la comida en Caesar III porque siempre me destruyen los dioses la ciudad porque me falta comida, y ¡eso que pongo Prefecturas e Ingenieros!.

Ana Vilches,
Madrid

Como sabes, en Caesar III las infraestructuras de las ciudades deben satisfacer la demanda existente, máxime si se trata de comida. Pero esto tiene ciertas peculiaridades, como puede ser el hecho de que tengas que reservar determinados tipos de comida para las diferentes clases, lo que implica que tendrás que reservar un lugar para crear un almacén cerca del granero principal si se tratase por ejemplo de la comida para las clases altas. Ten cuidado con las rutas de abastecimiento porque si las modificas dejando las fuentes principales de suministro intactas, los mercaderes no las reajustarán. Sólo lo harán en caso de que la fuente principal sea destruida.

Necesito urgentemente los trucos para el alucinante juego Seven Kingdoms. No soy capaz de terminarlo y estoy comenzando a pensar que es imposible. Lo he intentado todo. Gracias.

Alberto Villa,
Zaragoza

Deberás pulsar la tecla de las mayúsculas, que no es la misma que la del bloqueo de las mayúsculas, y deberás hacerlo tres veces con el 1, otras tres veces

con el 2 y otras tantas con el 3. El 1,2 y 3 deben ser los que se encuentran sobre el teclado alfanumérico, de entre las teclas que se encuentran bajo las de función. Pulsa luego U para obtener inmortalidad; T para progresar en los avances tecnológicos y Z para imponer una mayor rapidez en la construcción.

Hola amigos de CGW: ¿Pondréis la solución interactiva de Kingpin? Estoy atascado en Ace Ventura. No sé cuál es la contraseña que debo usar en Alaska para acceder al ordenador y necesito saber qué hay que hacer una vez entras en él.

Efraim Lama,
Oviedo (Asturias)

No publicaremos la solución interactiva de Kingpin porque se trata de un juego de acción pura y dura y por experiencia sabemos que en esas ocasiones el desenlace de la partida depende más de tus habilidades que de otra cosa. Por lo que respecta al juego Ace Ventura, la clave que hay que poner viene en el papel que hemos recogido de la basura (PULSA). Ya dentro del sistema, accede al apartado "seguridad": desactivamos la seguridad del extractor y desbloqueamos el panel de control. En el apartado "mantenimiento del sistema" activamos la energía del ascensor (si no haces esto, no podrás salir del sótano).

¿Qué tal? Necesito mucha ayuda porque me encuentro jugando en la sala hipóstila de Egipto 1156 A.C. La Tumba del Faraón y acabo de encontrar el elemento del collar de SETI I pero necesito otra prueba para delatar al culpable.

May,
Correo Electrónico

Mira el barreño y vacíalo de agua con el cuenco. Desde este momento el tiempo es esencial. Si se agota el agua del cubo pequeño antes que hayas terminado, estarás acabado. Usa el cuchillo para quitar las piedras del fondo y coge los dos objetos de oro. Mira el plano de la sala hipóstila. Allí se señala un segundo elemento. Baja hasta el nivel del suelo en la sala principal. Ve a la izquierda hasta el fondo y luego a la derecha avanza una sola vez. Distinguirás en el basamento de una de las columnas una imperfección con forma cuadrada. Coge lo que haya ahí dentro y ahora deberás dirigirte con las pruebas a Aamer. Para llegar hasta donde ella se encuentra, tendrás que avanzar dos veces de frente y pasar dejando las estatuas de dioses a derecha e izquierda hasta que veas a la chica.

CGW ha recibido una carta de Manu Herrador de Madrid, en la que nos expone su disconformidad con la calificación otorgada por CGW al juego Episodio 1 La Amenaza Fantasma de Lucas. Dada la extensión de su escrito, nos resulta imposible reproducirla aquí. En ella alaba el magnífico engine que aporta el juego, la cuidadosa recreación de los escenarios, lo bien hechos que están los androides, aunque reconoce que no tanto los personajes principales y las excelencias del sonido que incorpora el juego con su banda sonora.

Manu Herrador,
Madrid

A la hora de analizar un juego en Computer Gaming World, aparte de jugarlo entero, nos fijamos en todo lo que constituye el ser propio de ese producto, no en las perfecciones o imperfecciones aisladas que muestre. En el caso de La Amenaza Fantasma, una de las carencias que hemos venido denunciando desde los primeros números, como fallo de algunos juegos, se han producido aquí y es lo peor que puede pasar: el guión no es bueno. Y si los fallos comienzan en el armazón que sujeta todo lo que ves, las cosas no pueden ir sino de mal en peor. Un juego como La Amenaza Fantasma, no debería ser sólo disparar, correr, saltar o ir de un sitio a otro, sino que su realidad se sustancia en un porqué de todo ello, en un hilo argumental que te mantiene en suspense y hace que te intereses por lo que estás "viviendo". La Amenaza Fantasma se convierte así, de forma parecida a cómo lo ha hecho la película a la que copia en todo, en un ídolo con los pies de barro.

¡Hola amigos de C.G.W.! Estoy atascada en The Gene Machine. Estoy dentro de la nave con el profesor y mi criado. Tengo que usar las palancas del sistema de guía para no perder la Luna. He probado de mil maneras, pero no consigo nada. ¡Necesito ayuda!

Ana María Montero,
Las Rozas (Madrid)

Después que Piers, usando el martillo, un traje espacial y una pala, golpee con el martillo la tubería de oxígeno para arrancar un trozo y mire a través de la portilla para tener acceso a los controles del cohete; para corregir el rumbo del cohete tiene que pulsar nueve veces sobre la palanca derecha, dos veces sobre la del centro y once sobre la palanca izquierda y colocar el trozo de tubería entre ellas para bloquearías y mantener estable el rumbo.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World,
Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Sidewinder GamePad Pro

Cuando se trata de innovar, nadie mejor que Microsoft. El nuevo Control Pad que pondrá a la venta en octubre cumple con los requisitos exigidos sobradamente.

Calificación

Sidewinder GamePad Pro

Precio: 7.990
Fabricante: Microsoft
Pros: Las formas ergonómicas con las que cuenta lo hacen uno de los Control Pad más cómodos del mercado. El control de la cruceta en la función proporcional a la presión que ejerzamos es una buena idea y sencilla de usar.
Contras: Quizá debían haber introducido algo más, como por ejemplo algún pulsador más.

Una nueva delicia

Para empezar, el diseño del Control Pad es absolutamente ergonómico. El modo en el que se adapta a las manos del jugador es asombroso, otorgando una comodidad pocas veces vista. La forma de "boomerang" que posee hace que la accesibilidad a todos los pulsadores sea instantánea y perfecta, haciéndolo ideal para cualquier tipo de juegos. La principal novedad de la que consta es que, a pesar de parecer un simple Pad digital, tiene en la cruceta dos modos bien distintos entre sí. El primero y más habitual es el control digital, con el que manejaremos todos los juegos de un modo normal. El segundo modo, el realmente novedoso, se basa en una función proporcional a la presión que ejerzamos en la cruceta, es decir, al igual que un control analógico si presionamos de menos a más hacia la izquierda por ejemplo, los giros en un juego de coches irán en aumento, otorgando una velocidad inusual.

El Sidewinde GamePad Pro cuenta con nueve botones, seis de ellos en la parte delantera y dos en la parte superior, estos últimos perfectamente accesibles sin tener que efectuar un movimiento que nos desconcierte, y otro pulsador destinado a configurar los otros del modo que se prefiera, llegando incluso a conseguir dieciséis botones en lugar de ocho. La conexión es mediante USB, de modo que se puede configurar de una manera rápida y sencilla, incluso los usuarios menos experimentados. Sidewinder GamePad Pro es idóneo para aquellos que quieran jugar de un modo sencillo, preciso y consiguiendo emociones fuertes.

Andretti Racing Wheel

En el mercado se pueden encontrar infinidad de volantes y todo tipo de periféricos para simuladores de coches. En esta ocasión ponemos a prueba el Andretti Racing Wheel.

Calificación

Andretti Racing Wheel

Precio: 21.990
Fabricante: MadCatz
Pros: La robustez de sus componentes le auguran una larga vida por delante. No da demasiados problemas de compatibilidad.
Contras: El precio es algo elevado, sobre todo teniendo en cuenta que no tiene nada que lo haga resaltar entre otros volantes presentes en el mercado.

A golpe de volante

Muchos volantes para tan pocos juegos. Es una frase que suena a tópico, pero en cierto modo es verdad. Si nos ponemos a analizar la ingente cantidad de volantes que hay en el mercado, ya sean simples, con palanca de cambios o con Force Feedback, veremos que muchos no pasan el control de calidad, pese a quien pese. Los que soportan la tecnología Force Feedback son los que mayor aceptación tienen entre el público, que no por ello tienen que ser los mejores. Bien es cierto que imprimen a los juegos una sensación increíble, por lo menos en lo referente a la transmisión de lo que sucede en pantalla a nuestras manos.

Ese no es el caso del Andretti Racing Wheel. Nos encontramos ante un volante que no tiene nada de lo mencionado anteriormente, si bien es cierto que es un periférico muy robusto.

Para empezar, lo que más llama la atención son los pedales y la palanca de cambio, de una innegable calidad y varios controladores digitales para algunas funciones secundarias. La respuesta general que ofrece este volante es buena, aunque no lo suficiente. No imprime una sensación tan real como otros volantes, si bien se controla de un modo correcto con la mayoría de los juegos. En definitiva, un buen volante pero que no termina por colmar todas las necesidades del jugador.

La liga también comienza en tu PCFútbol

TEMPORADA'98/99

eXtension 7

Con todas las estrellas de la nueva temporada
Manager y Pro-Manager 99/2000
Todos los datos de la Liga 98/99
Actualización de las ligas Europeas
Optimización para ordenadores de gama baja

PCFÚTBOL 7

Todo el fútbol en tu PC

LFP
Producto bajo Licencia Oficial

Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 98/99

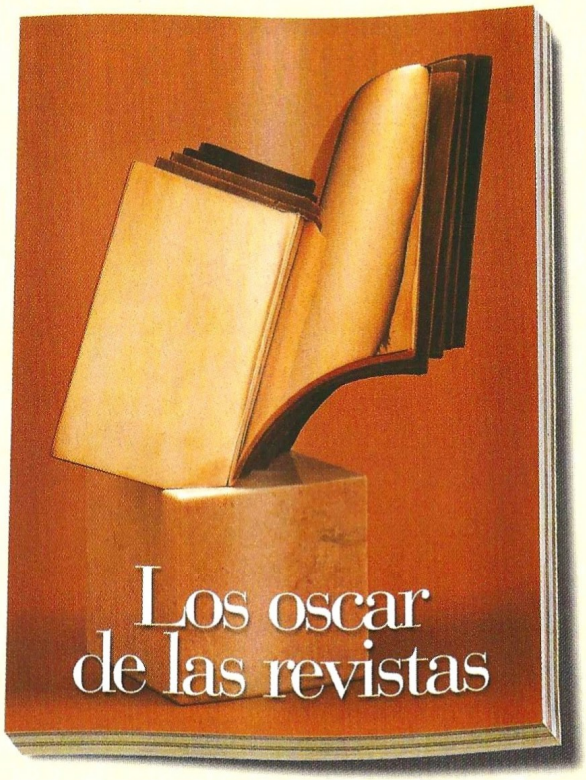
Muy pronto en tu PC...

dinamic MULTIMEDIA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

ARi Asociación de Revistas de Información

PREMIOS DE REVISTAS ARI 99



La Asociación de Revistas de Información convoca los Premios de Revistas ARI 99 dirigidos a todas las publicaciones y profesionales que dentro del ámbito nacional desarrollan una labor creativa en el medio revistas.

PATROCINADOS POR

Telefónica

ALTAIR QUEBECOR · europa press · EBIX · SGEL · BOYACÁ · UPM · STORAENSO

PRINTER industria gráfica, s.a. · Logista · General Servei, s.a. · FOREST ALLIANCE

rotedic · POLESTAR HISPANICA, S.A. · METSA-SERLA · MYLLYKOSKI

Solicitar las bases en: ARI, Claudio Coello 98. 28006 Madrid.
Tel.: 91 585 00 38 y 91 585 00 41. Fax: 91 585 00 39
Correo-e: ari@iberonline.es y bbertrand@iberonline.es

ARi Asociación de Revistas de Información

Zona Alfa

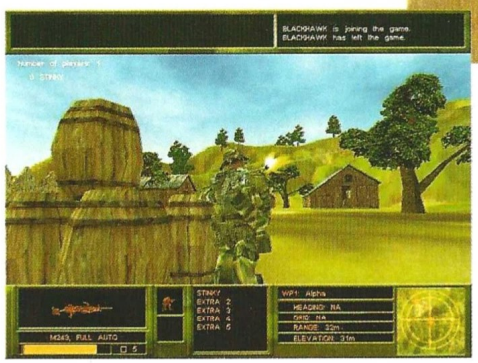
En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Delta Force 2

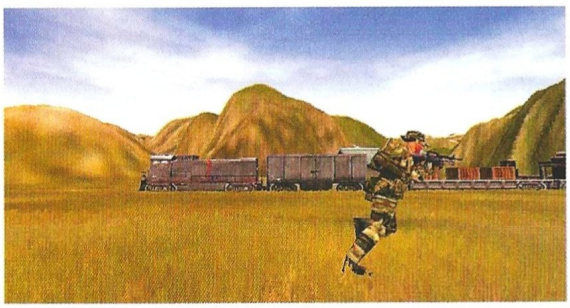
El ataque de la guerrilla

Y es que en principio, muchas son las novedades con las que va a contar esta esperada secuela. La primera vez que vimos Delta Force quedamos realmente fascinados, debido a que a pesar de ser un juego que empleaba una perspectiva en primera persona –se podía utilizar una en tercera pero era bastante injugable– salía del estilo habitual. Por ejemplo, los enemigos no necesitaban acertarnos muchos disparos para acabar con nuestra vida, uno era más que suficiente, al igual que debería suceder en la vida real si nos disparasen.

Pues esta segunda parte, además de continuar por el mismo camino en lo que a realidad se refiere, aporta muchas más cosas de las que cabría esperar. El engine gráfico es similar, a decir verdad la tecnología empleada es la misma solo que mejorada; ahora se trata de Voxel Space3, optimizada para ofrecer un mayor rendimiento en nuestros ordenadores, y lo mejor aún, sin tener que utilizar una tarjeta 3D para poder jugar. Además de las novedades a nivel gráfico, nos encontraremos con más de 40 misiones para un solo jugador, misiones bajo el agua, la posibilidad de escalar laderas y poder salvar en mitad de una partida. Además, podrán jugar más de 50 personas vía Internet, seleccionar el armamento que consideremos oportuno en cada momento y lo mejor de todo, un editor con el que podremos crear nuestros propios escenarios, con esto tendremos juego para mucho tiempo. Los amantes de la primera parte, a buen seguro no quedarán decepcionados.



Muchos quedaron prendados por Delta Force, un juego que nos ponía en la piel de un comando contra terroristas. Pues parece ser que Novalogic quedó más que satisfecha con los resultados y está preparando una segunda parte mejor aún que la primera.



Delta Force 2

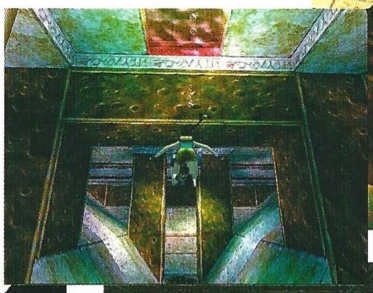
Editor: Novalogic
Fecha de lanzamiento: Diciembre '99

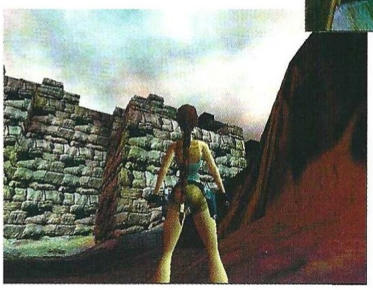
Tomb Raider: The Last Revelation

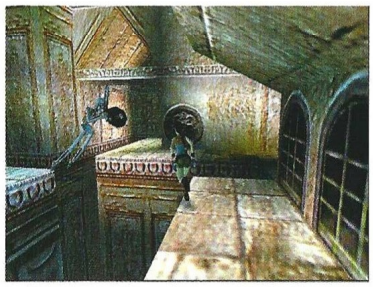
La inefable Lara Croft ya está preparando su regreso. Esta vez nos esperará en el "ruinoso" Egipto. ¿Será la versión definitiva?.

El retorno de Lara

Tres son los juegos de esta peculiar mujer de armas tomar los que nos han hecho pasar buenos ratos, unos mejor que otros, pero al fin y al cabo siempre hemos disfrutado con su agradable compañía. La revolución llegó con el primero de ellos, un juego completamente en 3D, una guapa protagonista y unas aventuras que introducían al jugador en lo más profundo del argumento. ¿Quién no había soñado en alguna ocasión con ser el mayor de todos los aventureros llamado Indiana Jones? Nosotros sí, y este juego era el reclamo perfecto para ello. A este título le siguieron dos más, que si bien es verdad que la segunda flojeó en algunos aspectos, todas tenían ese inigualable "espíritu" concebido especialmente para almas indomables.







Fue en las pasadas Navidades en las que nos llegó el último capítulo de la serie, y después de cambiar de modelo se aproxima la que será la cuarta entrega de esta peculiar saga. En esta ocasión, el escenario escogido para poner en mil y un peligros a nuestra heroína favorita ha sido Egipto, un lugar que como todos sabréis es perfecto para la ocasión debido a la inmensidad de historias que se cuentan de aquel lugar, aparte de ser un filón para los arqueólogos, ya que hay infinidad de pirámides llenas de misterios, es decir, el lugar idóneo para Lara. El sistema de juego que encontraremos será el mismo que en las anteriores versiones, solo que esta vez los escenarios son mucho mayores y se ha dotado de nuevos movimientos a Lara, y como no, mejores texturas para todos los elementos que veremos en pantalla. El inventario también ha sufrido cambios, ahora podremos combinar infinidad de objetos y tendremos acceso a un completo mapa de la zona si nos perdemos. Sin lugar a dudas, Lara regresa con más fuerza que nunca.

Nuevos enemigos

Como en las anteriores aventuras de Lara, uno de los aspectos más cuidados son los enemigos. Desde rudos soldados, aparatos de guerra inmensos y demás cosas comunes, hasta momias, templarios e infinidad de seres de ultratumba que nos harán la vida imposible. Prepárate Lara, esta vez es más difícil.

Tomb Raider: The Last Revelation

Editor: Eidos
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre '99

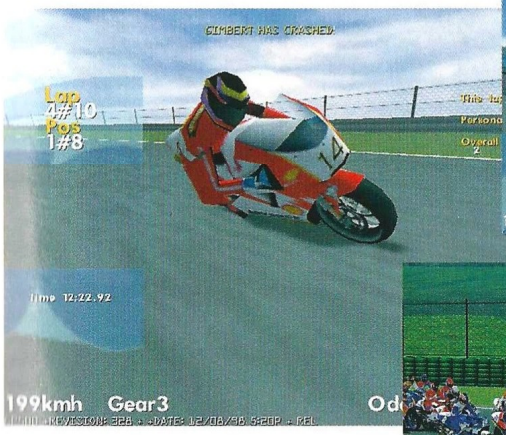
GP500

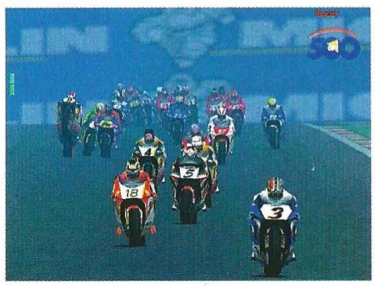
Pasión por la velocidad

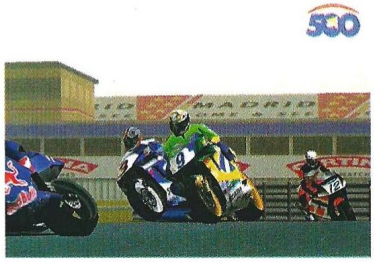
Después de varios intentos fallidos por acercarnos el mundo del motor sobre dos ruedas, Microprose se está encargando de asombrar a todo el mundo con un juego que promete una factura técnica increíble y velocidad a raudales. El único juego de motociclismo que quizá ha merecido la pena es Superbikes, pero en ocasiones era demasiado difícil de controlar si jugábamos en modo simulación, además, no representaba el campeonato del mundo de 500. Como su propio nombre indicaba, eran estas enormes máquinas denominadas "superbikes" las que controlábamos, que en cierto modo no están tan difundidas como las que nos ocupan.

Uno de los elementos que juegan a favor de este GP500 son sin duda las licencias, que aportarán todo lo habido y por haber a este espectacular deporte. Desde todos los corredores presentes en el campeonato, incluyendo a Alex Crivillé, a todos los circuitos, entre los que nos encontraremos el de Jerez y el Jarama, todo lo encontraremos en el juego. El aspecto gráfico del programa resulta increíble, todo se mueve a una velocidad realmente endiablada, tanto los escenarios en los que discurren las carreras como en lo referente a motos y pilotos. Estos últimos están dotados de una animación espectacular, y gracias a él podremos observar como cuando frenan su cuerpo retrocede suavemente. Cuando giran en una curva les veremos poner la rodilla en el suelo de un modo espectacular, y cuando colisionan con otro corredor parece de verdad. La IA –inteligencia artificial– de los corredores resulta impresionante, llegando estos incluso a conseguir un grado de competitividad pocas veces visto. Gran cantidad de modos de juego y partida para hasta 16 jugadores mediante Internet o red auguran un juego que dará mucho de qué hablar.

De un tiempo a esta parte no han sido muchos los títulos de motos realmente buenos que han pasado por nuestros ordenadores. Microprose será la encargada de traer el campeonato del mundo de 500 c.c. con un juego ciertamente llamativo.







GP500

Editor: Microprose
Distribuidor:
Octubre '99

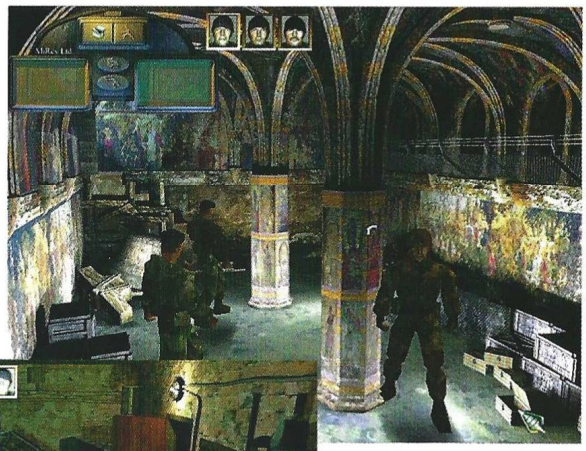
Odium

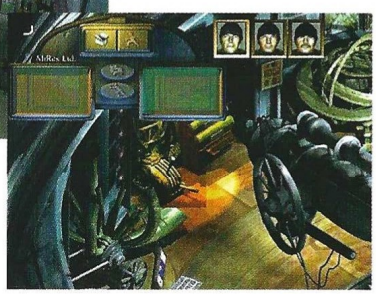
En un futuro no muy lejano seremos invadidos por una raza de extraños seres sin ningún tipo de escrúpulos y con una enorme sed de sangre...

Terror sumo

Año 2008. Un comando militar se dispone a investigar unos extraños sucesos en una zona rusa devastada, en una Rusia hostil en la que reina el más profundo caos. Sin apenas darse cuenta, son atacados por unos seres extraños, que sin lugar a dudas dan al traste con todo el cuerpo de elite. Justo un año después, es Polonia la que recibe intensos ataques por parte de esta raza tan devastadora. Poco a poco el mundo va sucumbiendo a sus continuos ataques; crecen y evolucionan de un modo muy rápido, y a primera vista parece ser que la tierra está condenada a la destrucción –como de costumbre–, pero como si apareciese de la nada, un soldado ruso llamado Lieutenant Cole Sullivan está más que dispuesto a acabar con estos despreciables seres.

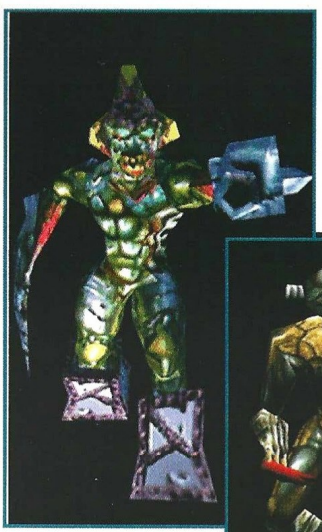
Más o menos esto es lo que nos propone uno de los próximos títulos estrella de MonoLith, Odium, un juego que promete ofrecer grandes dosis de acción, mezclando el terror y la guerra más cruel. El estilo de juego que nos propone es un tanto peculiar. A medida que avanzamos por unos escenarios prerenderizados, manejaremos un comando en busca de la libertad terrestre, luchando contra estos extraños seres que son una mezcla de humanos, máquinas y bestias. Según progresemos en la acción, se apreciarán tres estilos de juego bien diferentes entre sí. Habrá cabida para la investigación y la búsqueda de objetos y armamento más poderoso, es decir, será como jugar cualquier aventura. Pero cuando tengamos que luchar contra todo un ejército de infames seres predominará el rol y la estrategia, más o menos en partes iguales. El estilo de lucha, por lo que hemos podido ver, será similar a lo visto en juegos como Final Fantasy VII, o sea, por turnos, y tendremos que saber que armas utilizar en cada momento para unos determinados enemigos. Cuando no luchemos, el control de los personajes se realizará mediante el ratón, al estilo de Sindycate Wars. Los gráficos, aparte de los detallados escenarios, contarán con unos efectos de luces brillantes, a lo que hay que sumar la excelente animación de todos los personajes y elementos de pantalla. En fin, parece un juego a tener muy en cuenta.

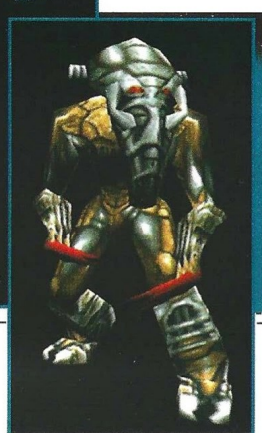




Odium

Editor: MonoLith
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre 99





Enemigo mío

Los enemigos de Odium hablan por sí solos, como se puede ver en estos dos modelos. Verlos en movimiento es toda una gozada, y además hay más de 40 totalmente distintos unos de otros.

Septerra Core

Rol futurista

Aunque la verdad es que la mayoría se quedan por el camino, y a pesar de que Final Fantasy VII no gusta a mucha gente, ninguno hasta ahora que ha intentado copiar su estilo lo ha superado. Septerra Core parece distinto, y decimos parece porque al fin y al cabo nunca es bueno copiar nada, ya que lo que todo el mundo espera de un juego es ante todo originalidad, algo completamente nuevo. En Septerra habrá muchas cosas en común con el juego de Square, pero no será igual, lógicamente.

En un mundo futurista y a lo largo de 15 capítulos bien diferenciados entre sí, deberemos como ya es costumbre llevar al mundo entero a un estado mejor, liberándolo de cualquier amenaza que sobre él se cierna. La protagonista, una fémina de armas tomar contará con la inestimable ayuda de otros personajes, con los que logrará vencer el mal. El estilo de juego, como ya hemos dicho anteriormente, se asemeja al de Final Fantasy VII; los combates serán por turnos, en los que atacaremos o nos defenderemos con una orden específica, es decir, primarán los menus por los que tendremos que "navegar" a toda velocidad si queremos salir victoriosos. También habrá posibilidad de invocar unas mastodónticas magias cuando nos enfrentemos con un enemigo muy superior a nosotros en todos los aspectos o simplemente cuando estemos al borde del fracaso, bastará un conjuro lanzado en el momento oportuno para salir de una situación embarazosa.

El entorno gráfico del juego se basa principalmente en escenarios pseudo 3D, es decir, nos moveremos por decorados prerenderizados como los que pudimos ver en Resident Evil 2, los que otorgarán al juego una buena sensación. Por el contrario, los personajes serán modelos en 3D, intercalando con simples sprites para conseguir una animación más fluida sin tener que recurrir a la captura de movimientos y obteniendo unos resultados muy buenos.

Parece ser que desde que Square sacara a la venta Final Fantasy VII, muchos grupos de programación han puesto sus ojos sobre él en mayor o menor grado, aunque siempre con el mismo fin, inspirarse para sus propios juegos.

Rasgos orientales

Para los personajes se ha optado por un cierto aire japonés, característico de muchos juegos de este tipo. En estas imágenes se pueden apreciar evidentes rasgos orientales con toques occidentales. Estos son los bocetos en 2D, en el juego serán los mismos, solo que obviamente en 3D.

Septerra Core

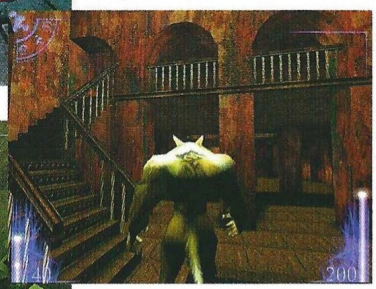
Editor: MonoLith
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre 99

WereWolf: Heart of Gaia

¿Quién no teme al lobo feroz? Es una frase que habremos oído infinidad de veces a lo largo de nuestra vida, sobre todo en la niñez. Dentro de poco tiempo la luna llena causará estragos...

Vigila tus espaldas

El lobo, desde hace una respetable cantidad de años a esta parte, ha estado presente en infinidad de fábulas e historias escabrosas. Desde la tierna Caperucita con el singular lobo "traga abuelas" hasta los más fieros licántropos de algunos éxitos cinematográficos. Todo lo que ha arrastrado siempre tan cruel ser ha estado rodeado de una misticidad única, sólo equiparable a la de los vampiros. El hombre-lobo, como todos sabréis, puede convertir con su mordedura a cualquier hombre o mujer en un ser de cualidades similares a las suyas, es decir, más o menos como los vampiros, aunque estos sólo se transformarán si no son antes degollados de un modo salvaje. La transformación les llegará con la luna llena: todo su organismo sufrirá una transformación espeluznante y el ser que habita en su interior saldrá a la luz.

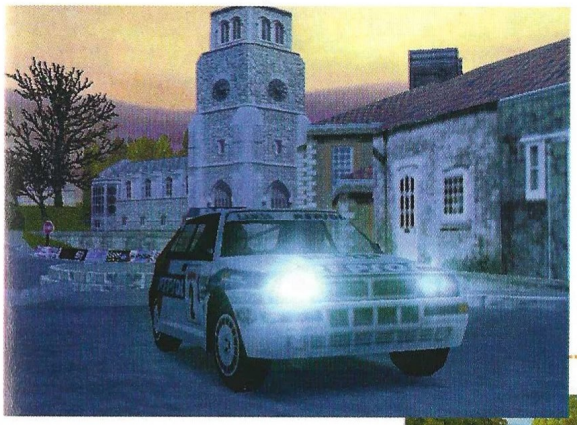


En WereWolf el jugador adoptará el papel de un hombre que está condenado a sufrir estas transformaciones en días de luna llena, una brillante luna plateada que no podrá evitar, y terminaremos transformados en tan extraño ser. El juego será una increíble aventura con perspectiva en tercera persona de impresionante factura técnica, algo ya habitual en este tipo de juegos. A unos enormes escenarios, tendremos que añadir una galería de personajes inmensa, en la que abundarán seres de todo tipo, desde hombres-lobo sanguinarios a unos seres de complexión amorfa con los que tendremos más problemas de los que nos gustaría.

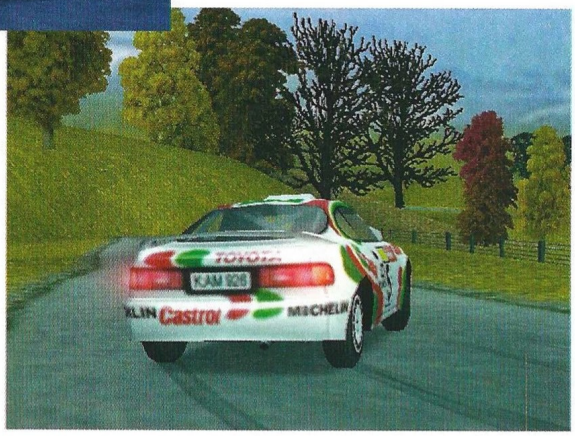
El sonido promete ser otra gran baza en este título. Unas melodías de tintes siniestros nos acompañarán casi todo el tiempo, si bien cuando la acción se vea incrementada subirá de tono, o bajará si la situación lo requiere. Los efectos de sonido prometen helar la sangre a más de uno, sobre todo a aquellos que tengan los nervios a flor de piel. Oiremos gemidos, gritos y sobre todo lo demás, aullidos, algo indispensable en un título de estas cualidades. Gore a raudales y sobresaltos por doquier nos invadirán en breve.

WereWolf: Heart of Gaia

Editor: ASC Games
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre 99



Rally Masters

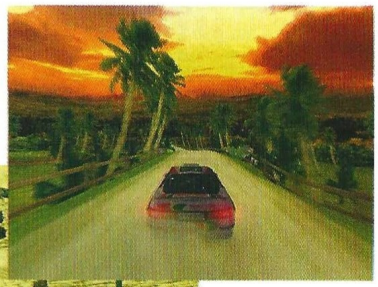


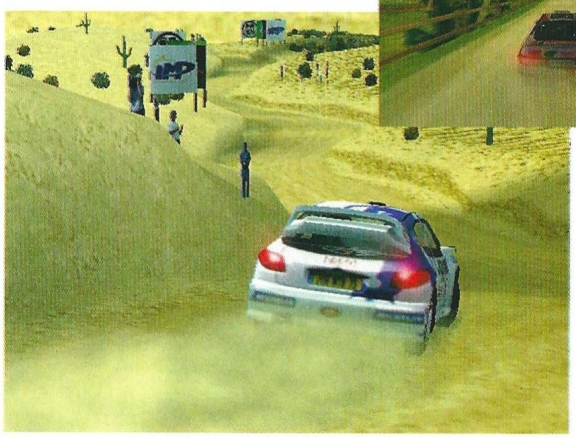
Velocidad al cubo

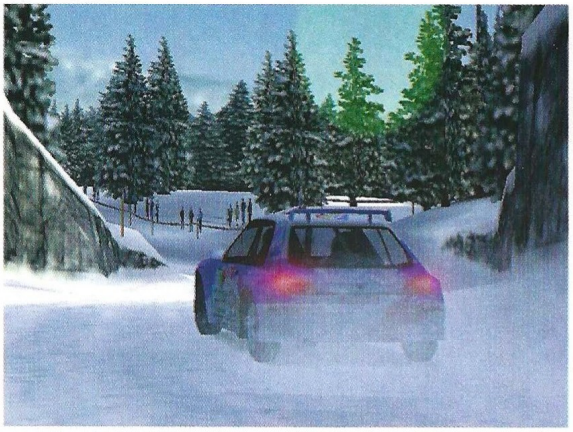
Rally Masters es un juego que resulta espectacular. Desde las primeras noticias que se supieron de él toda la prensa especializada ha estado tras su rastro. Ahora, cuando parece que ya queda menos para por fin disfrutarlo podemos dar buena cuenta de que todo –o casi todo– lo que se ha escrito sobre este juego es cierto. Aparte de contar con la licencia Oficial de la F.I.A. y todos los corredores reales, tales como Carlos Sainz o Juha Kankkunen, cuenta con 46 circuitos reales de muchísimas partes del mundo, incluyendo el que en este título es la estrella indiscutible, el de Gran Canaria, en el que también se podrá disfrutar del tramo "cara a cara", que al igual que en Colin McRae Rally competiremos contra un oponente en un circuito cerrado de dos pistas, una interior y otra exterior, pero de iguales dimensiones.

El apartado gráfico resulta asombroso. El realismo con el que se ha diseñado cada localización es verdaderamente increíble. Ir conduciendo por una carretera en alguna montaña de Indonesia anocheciendo, y ver como una gran tormenta golpea el parabrisas del coche es genial, la sensación que se transmite la consiguen muy pocos juegos, y quizá el único competidor serio para Rally Masters sea Rally Championship de Europress. Los más de 17 coches que tendremos a nuestra disposición parecen sacados de un rally real, cada uno está generado con unos 1.400 polígonos, que además irán quedando destrozados tras colisionar de un modo reincidente. Tendremos cuatro modos de juego a elegir, entre los que destacan el Race Champions y el propio Rally Masters Championship. Los efectos climatológicos son otra gran baza, podremos encontrarnos con circuitos completamente nevados, tormentas tropicales o niebla, tanto de día como de noche. Como decimos, es el único juego de este estilo que puede hacer sombra a Rally Championship, algo verdaderamente difícil... el tiempo dirá.

Últimamente están apareciendo muchos juegos basados en carreras de Rally, y éste que nos ocupa lleva ya bastante tiempo dando de que hablar. Parece ser que ya no falta tanto para que vea la luz.







Rally Masters

Editor: Digital Illusions
Fecha prevista de lanzamiento: Noviembre '99

Las mejores fotos otoñales de la naturalez

Tiempo de berrea
En los Montes de Toledo

Aguilucho lagunero
La rapaz de los humedales

La nutria en España
Su población se recupera

Estos temas y muchos más en la revis

BIOLÓGICA

¡YA ESTÁN A LA VENTA!

LAS DOS PUBLICACIONES PARA EL ESTUDIO, CONOCIMIENTO Y CONSERVACIÓN DE LA NATURALEZA

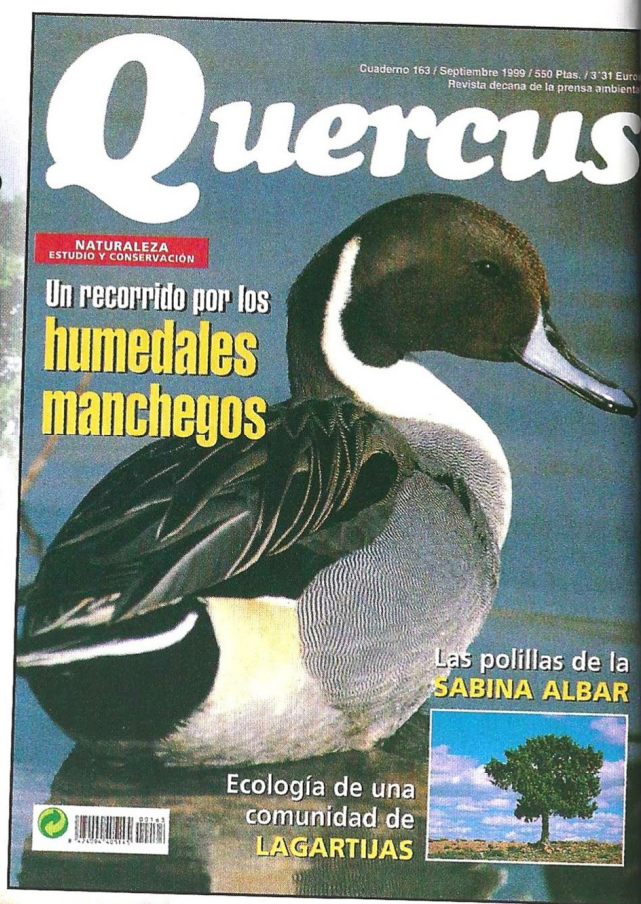
Este mes en la revista

Quercus

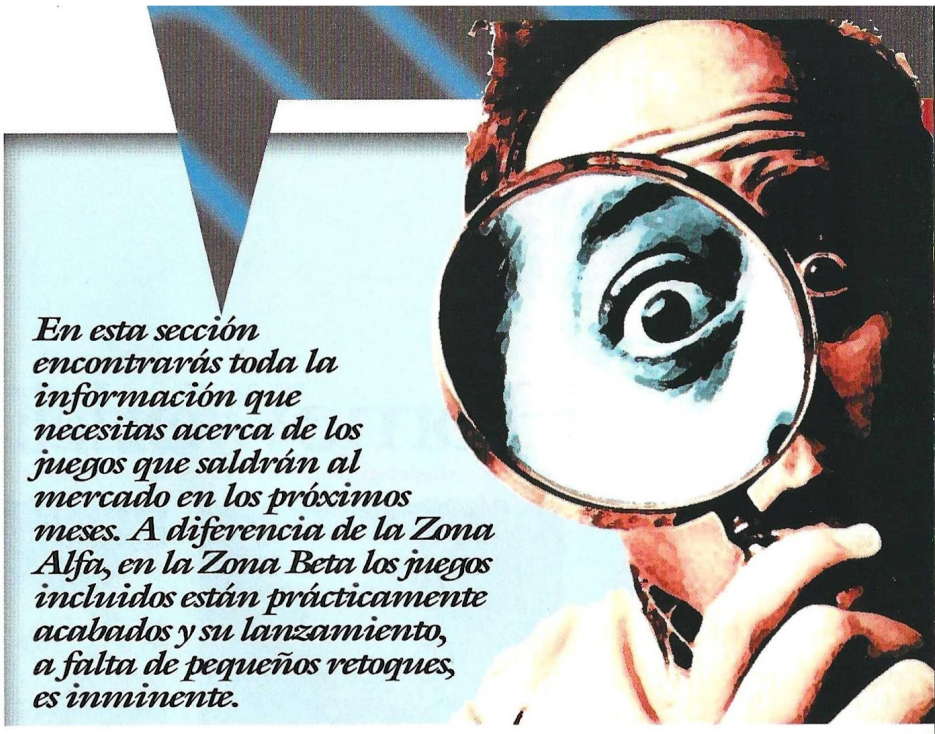
Humedales manchegos
Un archipiélago de islas húmedas en la España seca

La Sabina Albar
Cobijo para un elevado número de insectos fitófagos

Lagartijas de Torredembarra
Estructura de una comunidad de saurios adaptada a las dunas

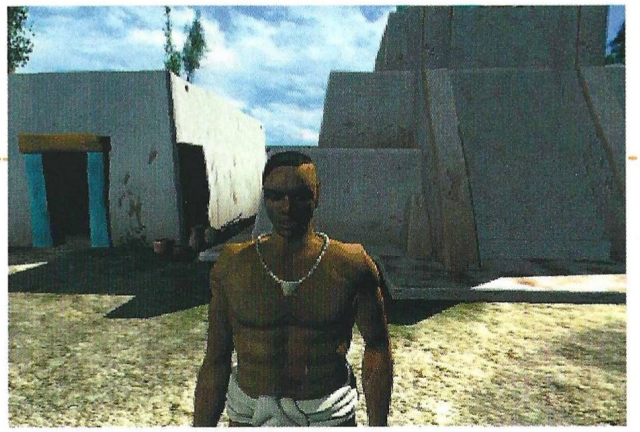


Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Aztecas



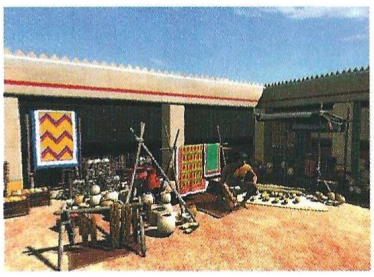
Una civilización perdida

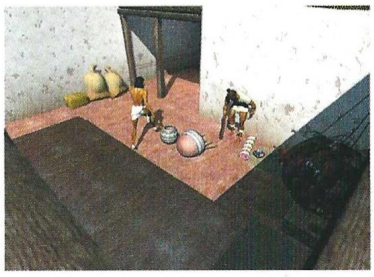
Los aztecas se encuentran en pleno apogeo, todo parece irles bien hasta que un misterioso complot se pone en marcha. El emperador Motecozuma II es quien gobierna en paz y armonía todo el reino, y es el que posee "El corazón del poder". El protagonista de la historia, Cecoatl, deberá evitar a toda costa que el reino quede destruido, salvando de ese modo a su familia, a sus amigos y por supuesto al emperador, un hombre justo.

La acción se desarrollará en Tenochtitlán, ciudad azteca famosa por sus inmensas pirámides, en la que el tiempo pasará de un modo fugaz, con lo que no podremos entretenernos demasiado si queremos salir victoriosos de semejante epopeya. Nos encontraremos con una aventura gráfica en primera persona de enormes dimensiones, la cual hará uso de una nueva versión de la tecnología OMNI 3D, proporcionando un aspecto de lo más increíble al juego, con unos enormes escenarios y unos personajes grandes y bien definidos.

Entre los datos más destacables podemos encontrar la inclusión de una enciclopedia con los datos de la gente y lugares de la época, con la que podremos ver de qué modo vivían y cuales eran sus costumbres más llamativas, y como no, una traducción al castellano de gran calidad, tanto para los textos como para las voces. Será en octubre cuando podamos disfrutar con la magia azteca.

Cryo, los creadores —entre otros— de los juegos China y Egipto, nos presentan en esta ocasión un título basado en la extinta civilización azteca en forma de aventura gráfica.





Aztecas

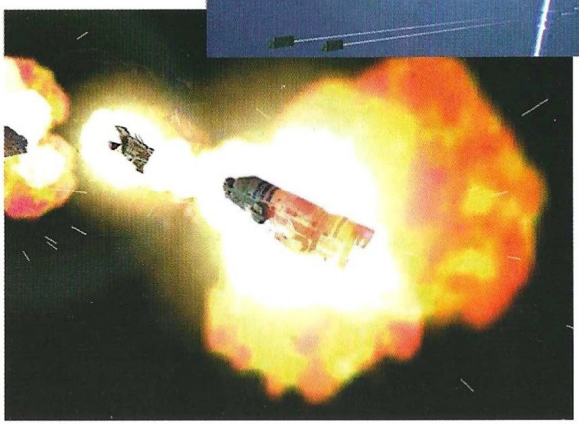
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

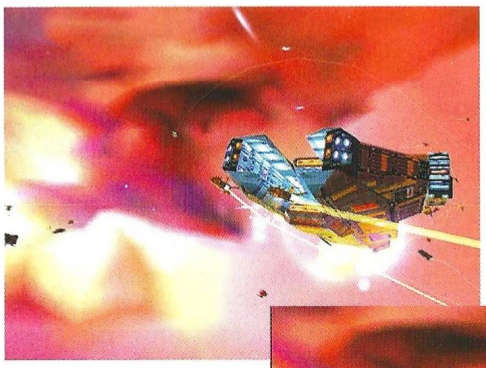
HomeWorld

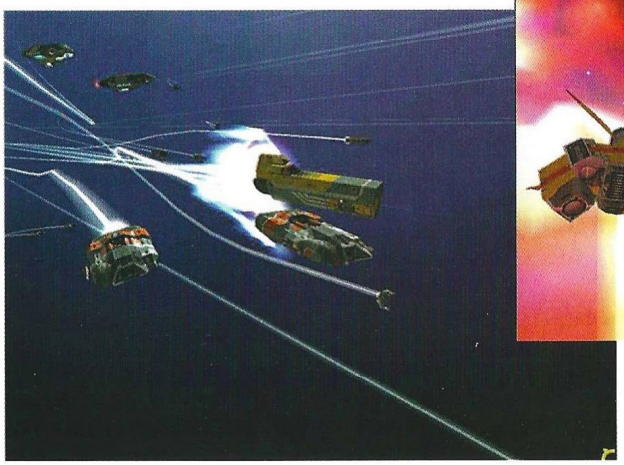
Parece mentira que un género tan machacado como la estrategia pueda seguir cosechando éxitos de un modo tan asombroso. Si piensas lo contrario deberías leer las líneas que encontrarás a continuación, seguro que cambias de opinión.

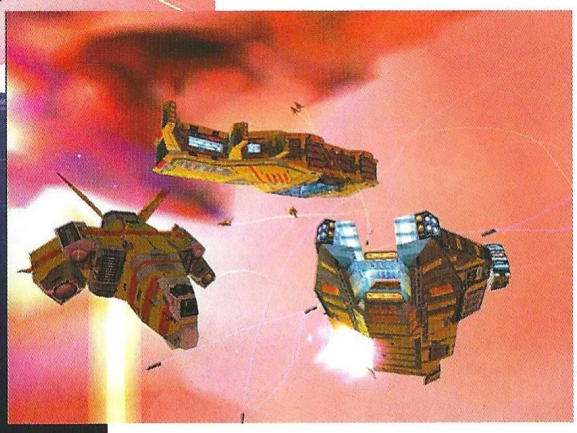
La epopeya galáctica

Los seguidores de la estrategia están a punto de ver colmadas sus ansias, sobre todo si lo que realmente les gusta es la estrategia espacial. Relic, el equipo que se está encargando de su programación, pretende asombrar a todo el mundo con un juego que si bien sigue las directrices marcadas por otros juegos, aporta elementos totalmente novedosos, como puede ser sin ir más lejos un engine pocas veces visto, y lo mejor de todo es que a pesar de mover la cámara desde la que vemos la acción hacia todos lados, parece ser que no vamos a perder de vista nada importante, es más, todo contribuirá a generar un ambiente único y nunca visto en un género como la estrategia en tiempo real.





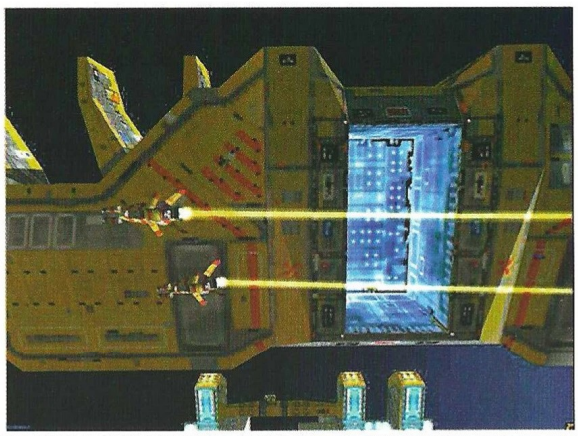




Como decimos, lo primero que siempre nos llama la atención de un juego es el apartado gráfico, y en esta ocasión no será para menos, ya que todo goza de una tridimensionalidad absoluta, desde la más pequeña de las naves de combate hasta la gran nodriza, de la que veremos hasta la más pequeña de las luces que forman su estructura.

La sensación que tendremos de estar en lo más profundo de la galaxia se verá incrementada gracias a la ingente cantidad de estrellas que tendremos a nuestro alrededor, así como un buen número de cuerpos celestes, a cada cuál más grande. Aunque quizá lo más impactante sean las impresionantes explosiones, que se alejan de todo lo visto en este género. Cuando una nave, ya sea nuestra o del enemigo, haga explosión, todo se iluminará y se llenará de pedazos de chatarra sideral, consiguiendo así una ambientación única... parecerá enteramente que estamos disfrutando de una épica película en lugar de un juego.

El control será similar a otros juegos, a partir de una gran nave –que será nuestra vivienda– deberemos construir más y mejores naves de ataque para subsistir ante el enemigo más despiadado. Si HomeWorld sigue el curso que ha llevado hasta el momento, será sin ningún género de dudas uno de los grandes bombazos de este año.



HomeWorld

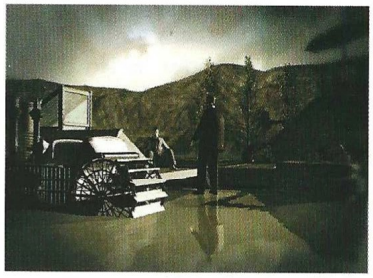
Editor: Sierra/Relic
Distribuidor: Havas

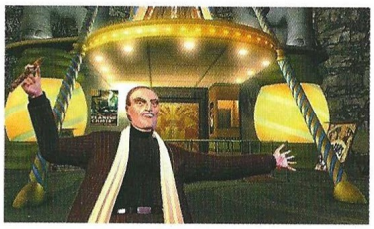
Fausto

Un parque extraño

Cryo vuelve a asombrarnos con un juego extraño, complejo. Fausto es un juego que llama la atención por su guión, sus gráficos y muchas otras cosas, pero ante todo es la historia que narra la que atrae realmente al jugador. Somos Marcellus Fausto, un anciano que siempre ha sido guarda de un parque de atracciones. Actualmente el parque está abandonado, pero él sigue allí, su vida es aquello, por lo que se niega a dejarlo. Un día, un extraño personaje se aparece ante él, su nombre es Mefistófeles, un demonio aristocrático y diabólico. Este ruin ser le propone un trato a Fausto: salvarse o condenarse, así de sencillo. Una infinidad de trampas entre la realidad y la ficción serán obstáculo para el buen hombre, pero no tendrá otro remedio, deberá solucionar el misterio de las siete almas para salvarlas; sólo hay un problema, la suya no está incluida entre las siete.

A este atractivo argumento habrá que unirle un apartado gráfico sin precedentes dentro del género de la aventura. Nos encontraremos con unos personajes modelados en auténticas 3D, empleando todo tipo de técnicas, como por ejemplo esculturas o captura de movimientos para dotar todo de una credibilidad fascinante. Las animaciones de los personajes han sido creadas en estaciones de trabajo Silicon Graphics, incluso se están empleando expresiones faciales y sincronización en los labios para alcanzar un realismo fuera de toda duda. El engine del juego posibilita rotaciones en 3D para todas las localizaciones, en las que, una vez acabemos cada episodio, podremos volver a entrar con acceso ilimitado a todas las atracciones del parque o ver todos los vídeos. La música es otra gran baza de Fausto; podremos oír una gran cantidad de éxitos antiguos, los cuales han sido recopilados con ayuda de la propia UNIVERSAL. Podremos ayudar a Marcellus Fausto más o menos en octubre. ¿Salvaras su alma?



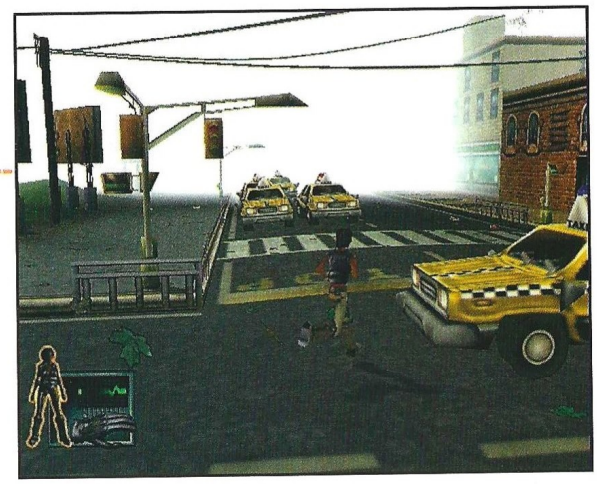


Los autores de las tres partes de Alone in the Dark y RING nos presentan un título que rebosa originalidad y calidad. Si puedes, salva tu alma.

Fausto

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

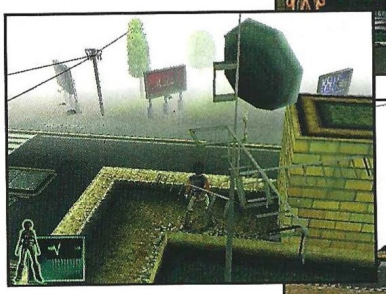
Urban Chaos

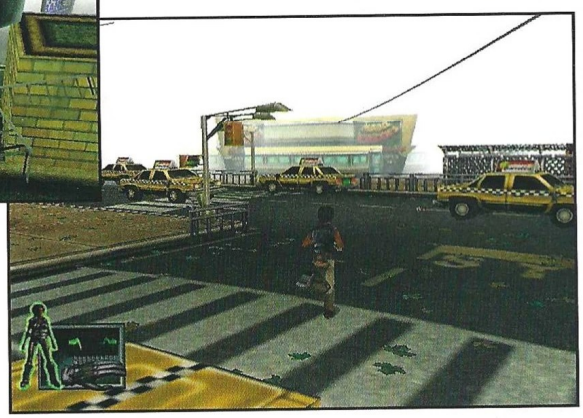


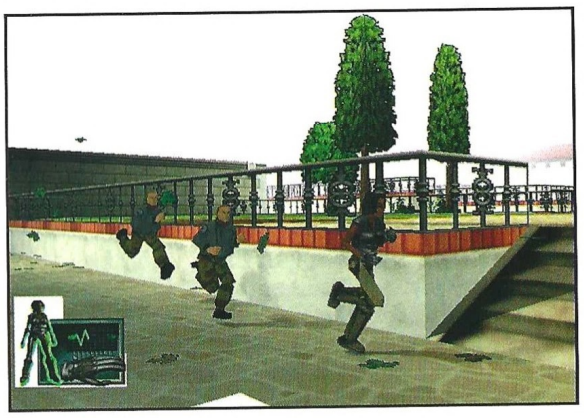
Las grandes ciudades siempre han tenido fama de ser enormes junglas de asfalto llenas de malhechores y cientos de peligros. Este Urban Chaos lo demuestra.

Urbana e intrépida

Como nunca ha sido muy fácil vivir en constante lucha contra lo peor que podamos encontrar en una gran urbe, Mucky Foot está desarrollando un juego que nos da la ocasión de combatir el crimen tomando el control de una chica de armas tomar, y es que desde que apareciese Lara Croft y su saga Tomb Raider, han sido una tras otra las heroínas que han intentado arrebatarle el puesto, aunque todo hay que decirlo, sin demasiado éxito.







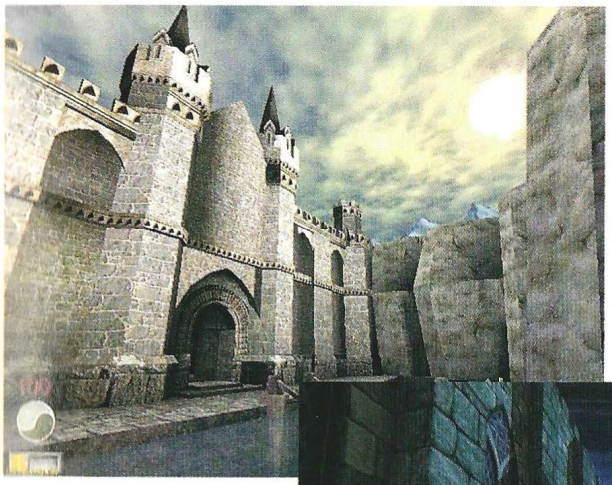
Pues en cierto modo, muchas cosas serán parecidas a lo que podemos encontrar en las aventuras de la singular Lara, ya que controlaremos a nuestra "compañera" bajo una perspectiva en tercera persona, algo bastante habitual en los últimos tiempos. Aparte de eso deberemos de resolver algunos puzzles y encaramarnos a las paredes cual arácnido. Pero una vez nos adentremos mejor en la aventura, comprobaremos que las similitudes no van mucho más allá. Para empezar, como el propio nombre del juego indica, aquí estaremos en una ciudad, la cual está llena de pobreza, criminales y violencia de un modo desmesurado.

Dando golpes a mansalva tendremos que poner a cada uno en el sitio que se merezca, para así llegar hasta el "mandamás" del hampa. Gráficamente nos encontraremos con algunas rutinas pocas veces vistas, con una generación del escenario suave como pocas y unos efectos de luz verdaderamente sobresalientes; además, la cantidad de objetos del escenario con los que podremos interactuar ampliará mucho más las posibilidades del juego, dado que casi todo lo que encontremos se podrá coger o romper. La mezcla de varios géneros como las plataformas y la lucha darán la posibilidad de conseguir muchas horas de juego con Urban Chaos. Pronto lo comprobaremos.

Urban Chaos

Editor: Mucky Foot/Eidos
Distribuidor: Proein

Wheel of Time



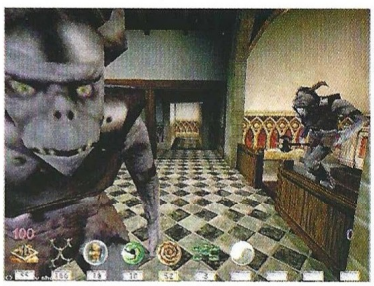
La popular serie de novelas de Robert Jordan han dado pie a la programación de un juego en el que la magia y la fantasía primarán sobre todas las cosas. ¿Conseguirán trasladar todo ese fantástico mundo a nuestras pantallas?

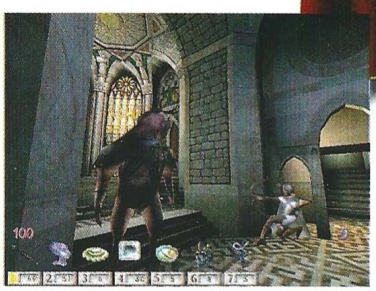
En un tiempo muy lejano...

Y es que no es para menos, ya que las novelas de este autor derrochan imaginación por todos sus poros, de los pies a la cabeza. Después de publicar 6 libros más uno en el que podemos encontrar todas las fantasías del autor, GT Interactive y el grupo programador Legend tienen prácticamente a punto este gran juego de proporciones descomunales, lleno de todo tipo de seres extraordinarios, hechizos y grandes castillos.

Para la realización de Wheel of Time se está utilizando el mismo engine que ya asombrara a muchos cuando se programó Unreal. Lógicamente ha sido mejorado y explotado hasta niveles insospechados, dando al entorno general del juego un aspecto de lo más sobrecogedor e impactante. El estilo de juego, como se puede suponer, es similar al de otros juegos de características similares, un shooter en primera persona, solo que al igual que sucedió con Hexen aquí se emplean estilos de otros géneros, como por ejemplo el rol. El jugador, además de acabar con todo lo que se interponga entre el y su causa, debera hacer uso de la cabeza en muchas ocasiones, debido en cierto modo a la inteligencia con la que se está dotando a todos los personajes que pueblan este mundo. De este modo, Wheel Of Time tendrá muchos puntos en común con la aventura y también, como ya hemos dicho, con el rol.

Otro aspecto que nos recuerda a Hexen es el hecho de que tendremos a nuestra disposición cuatro personajes, cada uno de ellos con unas cualidades bien diferenciadas entre sí. Una vez optemos por uno de ellos ya sólo nos quedará intentar acabar la aventura con éxito, algo que por otro lado no será nada fácil. Podéis ir calentando la vista con las imágenes que acompañan al texto, porque ciertamente está muy pero que muy cerca.





Wheel of Time

Editor: GT Interactive
Distribuidor: Virgin

Edgar Torronteras' Extreme Biker

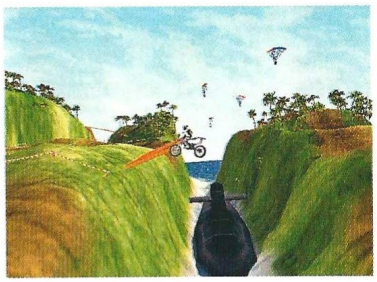
El fabuloso Edgar Torronteras, mejor saltador del mundo en motocross y supercross, protagoniza un juego que hará las delicias de los aficionados a este deporte.

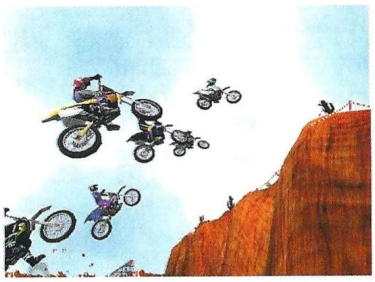
Locuras sobre dos ruedas

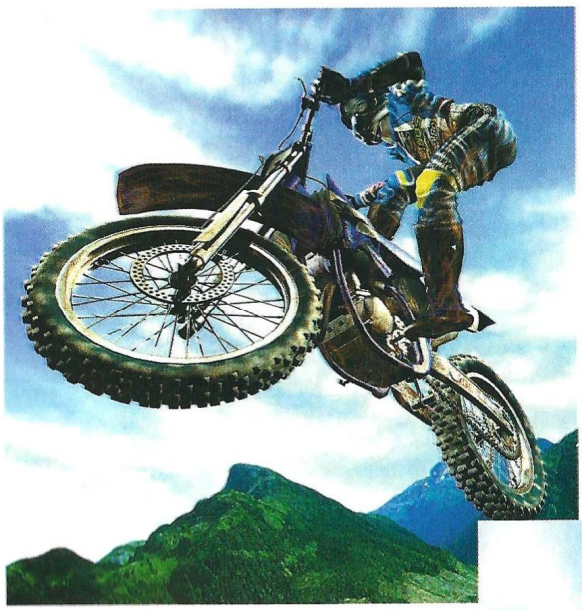
Ver para creer. Esas son las palabras que salen de la boca de muchas personas que logran contemplar en acción a Edgar Torronteras, un español que hace auténticas barbaridades a "lomos" de su moto. A pesar de no haber conseguido ganar ninguna competición en los Estados Unidos, es el mejor saltador del mundo con abrumadora diferencia. Ver como sube una cantidad ingente de metros hacia arriba y empieza a hacer el pino sobre el manillar de la moto es algo sensacional.

Pues ni cortos ni perezosos, y desde hace ya algún tiempo, el grupo de programación Deibus está enfrascado en la programación de un juego que nos permitirá participar en diversas competiciones, entre las que podremos encontrar motocross, supercross, freestyle y alguno más. Como es de suponer, además de gozar de una velocidad vertiginosa, los saltos y demás cabriolas estarán a la orden del día, pudiendo ver como todos los participantes saltan de un modo espectacular e incluso algunos de ellos acaban con la crisma rota. Antes de competir en cada circuito, obtendremos algunos sabios consejos del propio Torronteras, que si en un principio puede parecer que no aportan mucho, al final comprobaremos que nos son de una gran utilidad; de este modo nos ahorraremos más de una vez acabar con los huesos repartidos por la pista.

El apartado gráfico contribuirá a meternos más aun en la situación, ya que todos los circuitos, ya se desarrollen en un bosque, en un estadio o en una ciudad apocalíptica, están concebidos de un modo genial, plagados de elementos tales como pájaros, paracaídas, globos, ríos y cómo no, árboles contra los que estrellarnos de manera incesante. El juego se desarrollará a una velocidad cercana a los 60 fps (frame por segundo), otorgando al desarrollo una continuidad vertiginosa. Por supuesto, si contamos con la inestimable ayuda de una tarjeta 3Dfx, todo alcanzará unas cotas de calidad verdaderamente altas. Será más o menos en octubre cuando podamos disfrutar de este "acrobático" título.







Edgar Torronteras' Extreme Biker

Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

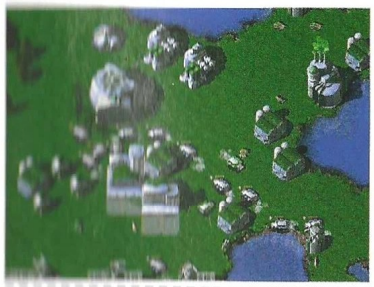
Space Clash

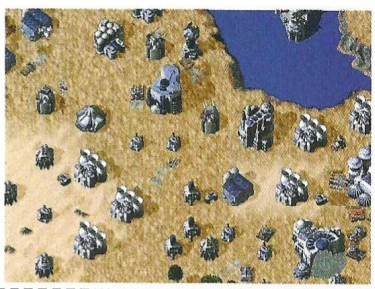
La guerra de los mundos

De la mano de Dinamic y el grupo programador Enigma, está a punto de llegar hasta nosotros Space Clash: The Last Frontier. El tipo de juego que se nos ofrece es innovador, si bien el género de la estrategia está más que curtido hoy por hoy. El argumento del juego nos traslada a la inmensidad del espacio, lugar en el que tomando el control de uno de los cuatro imperios que se ponen a nuestra disposición tendremos que hacernos con el control absoluto de todos los sistemas. Una de las mayores novedades que este Space Clash aporta al género es sin duda el sistema de lucha. Al consabido estilo de lucha terrestre, deberemos añadir las batallas fuera de la atmósfera de cada planeta; de este modo tendremos que habituarnos a dos estilos muy diferentes entre sí.

Otro de los aspectos a destacar es la forma en la que podremos conquistar a cada uno de los Imperios. Podremos optar por la fuerza o simplemente conversar con ellos para llegar a un acuerdo. Si no nos encontramos con demasiada fuerza para conquistar un planeta, siempre nos quedará el recurso de aliarnos con otro clan y así hacernos más poderosos. Si nos encontramos en guerra con un Imperio en pos de hacernos con sus pertenencias y claramente estamos machacándoles sin piedad alguna, ellos podrán pedir la paz o viceversa. La IA (Inteligencia Artificial) de Space Clash promete ser con diferencia otro de los aspectos que más se han cuidado. En breve tendremos el universo a nuestros pies...

En un futuro no muy lejano, la vida estará distribuida por toda la galaxia. Los distintos pueblos lucharán por la supremacía y la subsistencia. La conquista del universo ha comenzado.





Space Clash

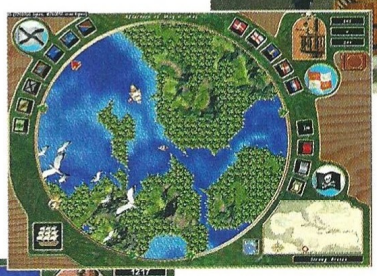
Editor: Enigma
Distribuidor: Dinamic

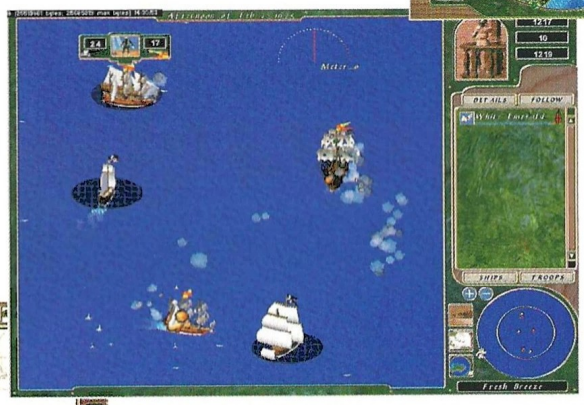
Cutthroats

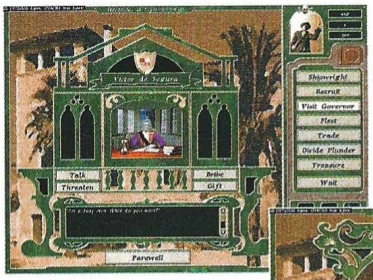
Por todos es conocido el supuesto terror que originaban piratas como Barba Negra allá por el siglo XVII. Ahora, de la mano de Eidos vamos a poder rememorar aquellos tiempos.

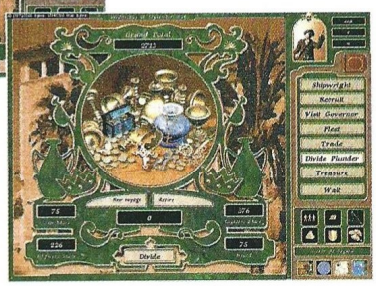
La ley del pirata

El olor a pólvora, el salitre del mar pegándonos la piel, tesoros a mansalva, y como no, nuestra inseparable garrafa de ron colgada de nuestro afilado garfio. Una lengua viperina de la que parecen salir mil demonios y una pata de palo creada de una rama cualquiera, eso sí, con mucho estilo. ¿Quién no ha soñado alguna vez en la más tierna infancia con ser un pirata en busca de fortuna surcando los tropicales mares del sur? A decir verdad, es algo con lo que la mayoría de los niños soñaban antes, y ahora, en cierto modo, lo vamos a tener al alcance de nuestra mano con este Cutthroats, un juego de estrategia en el que lo primordial será eso mismo, ser el terror de los mares del mundo entero. Saquear a los campesinos, quemando sus cosechas y dejándoles en la más profunda de las miserias será algo que esté a la orden del día.



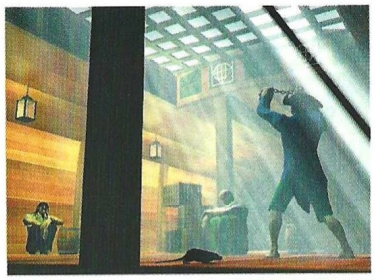


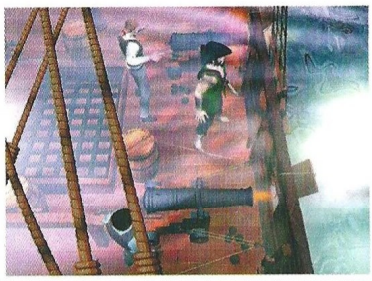




Comenzaremos una mañana cualquiera del año 1625. Apenas tendremos nada, con lo que lo primordial será agenciarnos una tripulación, que sacaremos de los peores sitios del pueblo: mientras peor sea el lugar del que los "contratemos" más agresivos serán cuando tengamos que luchar, algo que sucederá constantemente, ya que se trata de un juego de estrategia. Los combates se desarrollarán en el mar, o por lo menos es lo que parece, si bien tendremos ocasión para acercarnos al puerto de un lugar pacífico y saquear el poblado sin ninguna compasión. Les quitaremos el oro, los alimentos y todo lo que pueda sernos útil, para así subsistir en la dura vida que es ser pirata.

Lógicamente, nuestra tripulación no come del aire, y por supuesto no "trabajan" por amor al arte, de este modo, aparte de prestar especial atención al aspecto bélico, tendremos que tener siempre suficientes recursos para que sigan a nuestro lado. Si tienen hambre, les tendremos que alimentar, cada cierto tiempo pagarles sus honorarios y darles algún que otro descanso; si nos saltamos estas reglas básicas pueden amotinarse contra nosotros y crear una situación anárquica sin parangón, aunque todo hay que decirlo, tampoco hay que darles demasiado o se pueden llegar a convertir en auténticos vagos. En breve surcaremos los mares y los océanos a bordo de nuestro barco de bandera negra.





Cutthroats

Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Mig Alley

Ataque a Corea

Tras programar Flying Corps Gold y llevarlo por buen camino, Empire vuelve a la carga con un nuevo simulador bélico para deleite de los más intrépidos.

Parece ser que cuando alguien le coge gusto a esto de volar todo es posible, aunque dentro de un límite, claro. Lo que Empire pretende ahora es ponernos a los mandos de los aviones más legendarios del mundo, entre los que podremos encontrar, además del Mig 15 y el Mig 15 bis, otros como el F86 Sabre, el F84 ThunderJet o el P51 Mustang, que como decimos son auténticas leyendas en el mundo de la aviación.

Como telón de fondo se nos introduce en una de las guerras de nuestro siglo entre "americanos contra alguien", para ser más concretos en la poco conocida guerra de Corea, que data de 1950. Nuestro papel será destruir al maltrecho ejército coreano a base de disparos con nuestro avión para conseguir la ansiada victoria. El juego se aleja de los típicos simuladores en los que pilotamos cazas supersónicos, de modo que la acción transcurrirá de un modo más lento pero será igualmente frenética. El apartado gráfico promete mucho. Podremos contemplar los valles y montañas coreanos de un modo pocas veces visto hasta el momento. Entre otras cosas, podremos jugar en red contra otras 11 personas y veremos más de 100 aviones en pantalla en pleno combate. En breve será puesto a la venta por Dinamic.

Mig Alley

Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

Metal Fatigue

Robots estrategas

Son muchos los juegos en los que aparecen "mechs", unos enormes robots que sobre todo triunfan en el mercado nipón.

La historia nos cuenta como dos hermanos, cada uno de ellos en un bando, se enfrentan en una cruel guerra, pero no es una batalla cualquiera, es una guerra en un futuro lejano, en la que el armamento con mayor potencial sobre la faz de la tierra son unos enormes robots con unos increíbles poderes. Los combates se desarrollan tanto en la tierra como en el aire, pero las batallas más crueles se desarrollan bajo tierra, ya que los recursos internos del planeta acaban dañados hasta límites insospechados.

Ese es más o menos el argumento de Metal Fatigue, un juego de estrategia en tiempo real en el que lo primordial serán estos enormes robots. Tanto los terrenos como las unidades contarán con unos detallados gráficos en 3D, que se verán potenciados mediante unos inteligentes juegos de cámaras. La IA promete ser de lo mejor que se ha visto en juegos de este estilo, de modo que será realmente complicado vencer al enemigo. Podremos construir una enorme cantidad de robots, otorgándoles un armamento específico para según que situación. Se podrá jugar en Internet o en red de 2 a 8 jugadores, lo que promete unos combates antológicos. En breve podremos comprobar las muchas novedades que promete aportar al género.

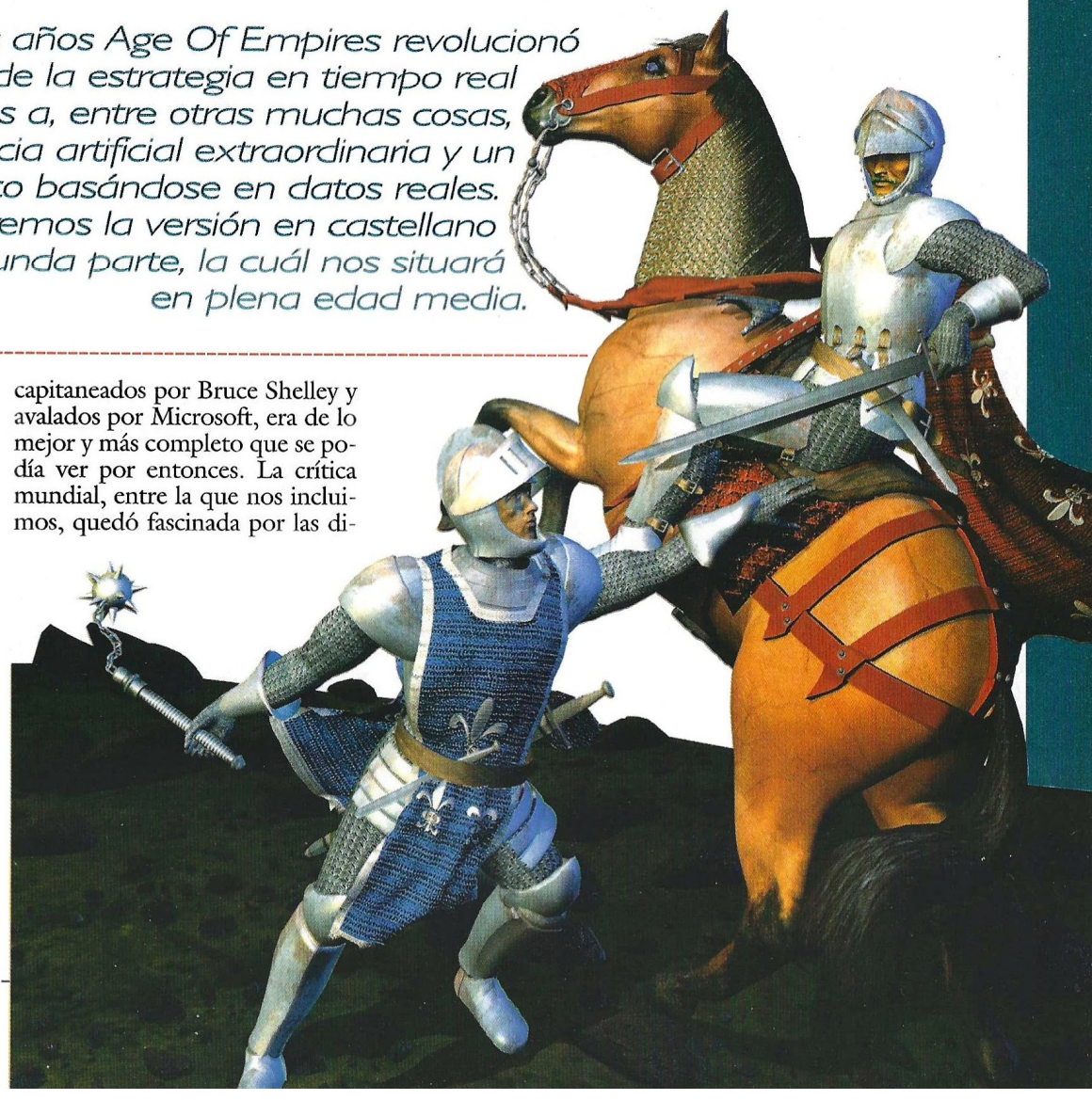
Metal Fatigue

Editor: Psygnosis
Distribuidor: Virgin

Los señores de la guerra

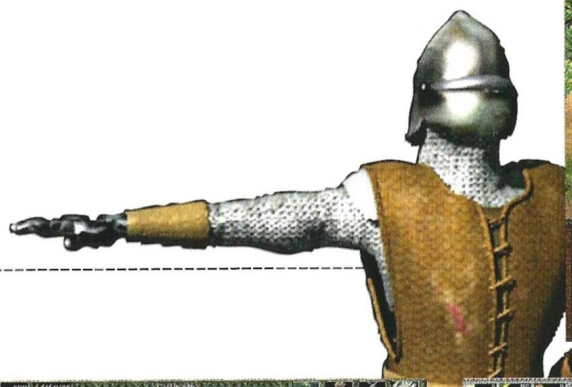
Age of Empires II The Age of Kings

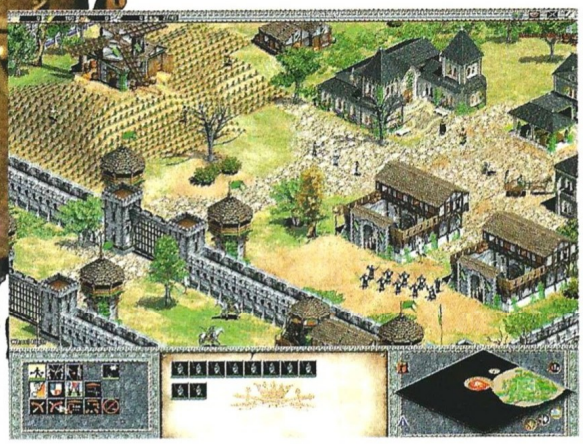
Hace casi dos años Age Of Empires revolucionó el género de la estrategia en tiempo real gracias a, entre otras muchas cosas, una inteligencia artificial extraordinaria y un argumento histórico basándose en datos reales. En breve tendremos la versión en castellano de la segunda parte, la cuál nos situará en plena edad media.



Age Of Empires. Un título que permanecerá en la mente y en la retina de todos los usuarios de PC amantes de la estrategia en tiempo real, relanzado recientemente en una edición especial, algo realmente positivo para aquellos que no pudiesen disfrutarlo en su día. Ya eran muchos los juegos de estrategia presentes en el mercado cuando AoE apareció, pero éste tenía algo distinto a todos los demás. Para empezar, en la edición del E3 de 1997, obtuvo el premio al mejor juego de estrategia en tiempo real entre una selección de 45 títulos, y todo eran alabanzas a su favor. Cuando salió a la venta se confirmó: el programa creado por Ensemble Studios, capitaneados por Bruce Shelley y avalados por Microsoft, era de lo mejor y más completo que se podía ver por entonces. La crítica mundial, entre la que nos incluimos, quedó fascinada por las di-

Age Of Empires II: The Age of Kings





mensiones generales del juego, ya que además de unos bonitos gráficos con perspectiva isométrica y una banda sonora que nos introducía de lleno en el argumento, contaba con el más potente generador de escenarios que se había visto nunca en un juego de este tipo, capaz de generar la friolera de 32.000 escenarios, tanto para un jugador como para varios.

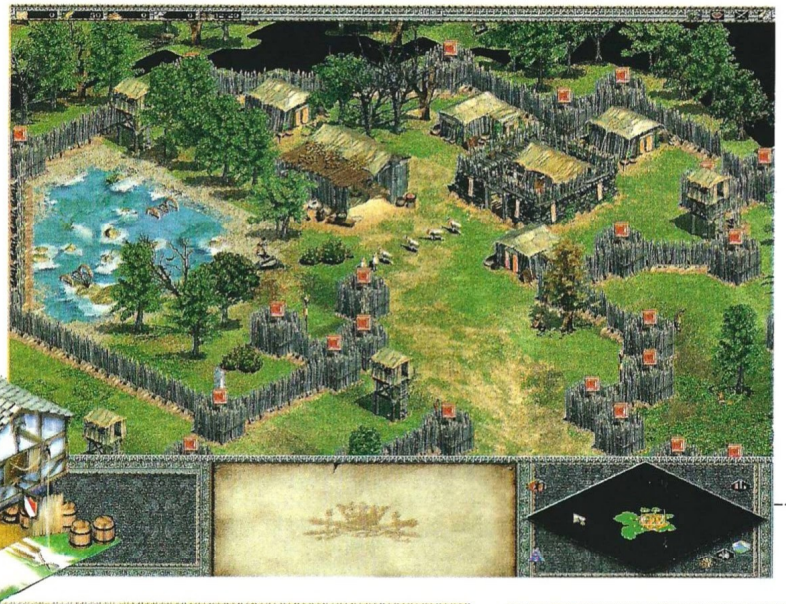
El argumento del juego atrajo a mucha gente, sobre todo en Europa. Nada de tierras imaginarias y ejércitos estelares, lo que aquí se nos ofrecía iba mucho más allá. Se ponían a disposición del jugador varias civilizaciones de nuestra historia, desde los romanos hasta los babilonios, que aunque no fuesen de la misma época, podíamos verlos combatiendo, por lo demás, todo era fiel hasta límites insospechados. Además de luchar debíamos hacer muchas otras cosas, tales como cazar, construir poblados o generar el más poderoso ejército sobre la faz de la tierra.

Civilizaciones históricas

Son el auténtico "alma mater" de Age Of Empires II. En esta ocasión tendremos ni más ni menos que la respetable cantidad de 13 (ó 12+1, que diría Angel Nieto), cada una de ellas con una unidad especial no presente en otra civilización. La fidelidad con la que las han trasladado al juego resulta asombrosa, sobre todo para las culturas más desconocidas, de las que se pueden apreciar en todo su esplendor la arquitectura con la que contaban y maneras de vida. Celtas, chinos, japoneses, turcos y demás se enfrentarán en un juego de unas increíbles magnitudes. Sin ellas, la historia no sería la misma...

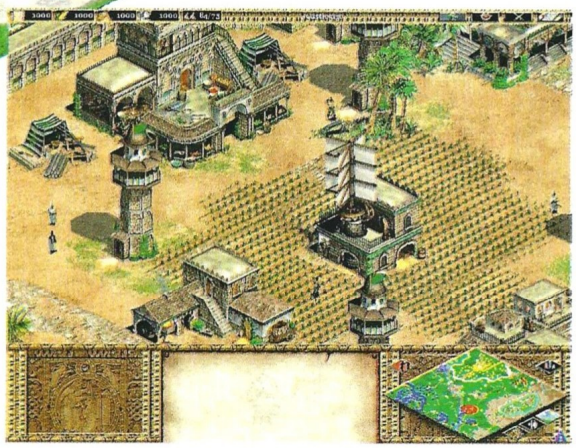
Desarrollo histórico

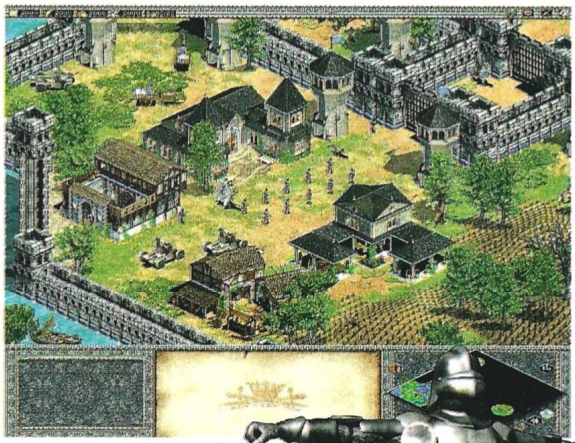
Como ya hemos dicho, una de las grandes bazas de Age Of Empires fue el sólido argumento en el que se apoyaba y la posibilidad de jugar con las civilizaciones más grandes de la historia. Afortunadamente, esto es algo que permanecerá en la segunda parte, aunque incrementado mucho más. Cuando comencemos a jugar tendremos a nuestra disposición cuatro campañas predefinidas, que por sí solas proporcionarán juego para muchas horas. Cada una de ellas tendrá infinidad de misiones en las que habrá que hacer de todo un poco, como por ejemplo escoltar una caravana o a un personaje de vital importancia en tiempos de guerra. Juana de Arco, Saladino, BarbaRosa e incluso Genghis Khan estarán presentes; a decir verdad serán los verdaderos protagonistas



Cuando comencemos a jugar tendremos a nuestra disposición cuatro campañas predefinidas

de estas campañas ya definidas para el jugador, ya sea en un bando o en otro. Cada una de ellas nos transportarán a la época en cuestión en la que sucediera lo que se nos relata al comienzo de cada una. Por ejemplo, si comenzamos a jugar en la que se narra la historia de Juana de Arco, nuestra primera misión consistirá en escoltarla formando parte activa de la armada francesa, apoyando en todo momento su causa, y como no, defendiéndola de sus enemigos, las tropas inglesas.





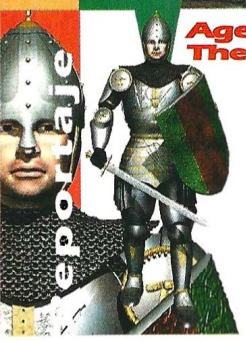
En un principio no podremos hacer nada que no sea luchar cuando se dé el caso, pero pasadas una o dos misiones deberemos de, a la vez que nos defendemos de los ataques enemigos, generar aldeanos para que consigan comida –el elemento más importante– madera, oro y piedra para construir edificios en los que alojar a los nuestros, campos de cultivo y grandes ejércitos. En muchas ocasiones partiremos de cero, sólo tendremos a nuestra disposición tres o cuatro aldeanos. Con ellos tendremos que cazar y encontrar recursos con los que construir, hasta poco a poco tener una inmensa ciudad, rodeada por murallas y llena de trabajadores, cada uno de ellos realizando una labor primordial.

Grandes civilizaciones

Uno de los puntos fuertes, tanto de la primera parte como de esta, es el número de civilizaciones con las que contaremos. Todas las que aparecerán en el juego han existido en un periodo de la humanidad, unas con mejor fortuna que otras, pero nosotros tendremos la ocasión de cambiar el rumbo de la historia. El número total al que ascienden es de trece, y todas ellas –unas más que otras– datan de la edad media, al contrario que en el primer Age Of Empires, en el que pertenecían a la edad de piedra. Muchas de las guerras transcurrían miles de años antes de Cristo, tomando nosotros

Unidades de guerra y paz

La cantidad de elementos de guerra que se pueden encontrar en AoE II, aparte de ser de las armas más demoledoras de aquella época, rebosan calidad por los cuatro costados, como por ejemplo las catapultas o los inmensos cañones presentes en los barcos de guerra. Como el hombre es el verdadero protagonista del juego está también considerado como una "máquina de guerra", que por cierto es la más detallada de todas, tanto por su fluida animación como por la complexión y maneras que tiene.



Age Of Empires II: The Age of Kings

Tres serán los elementos básicos cuando comencemos: construcciones, tecnología y unidades

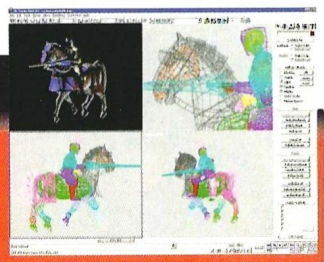
el control de romanos, griegos o babilonios. En esta ocasión dispondremos de bretones, mongoles, teutones e incluso celtas, una de las civilizaciones más salvajes que ha visto el mundo.

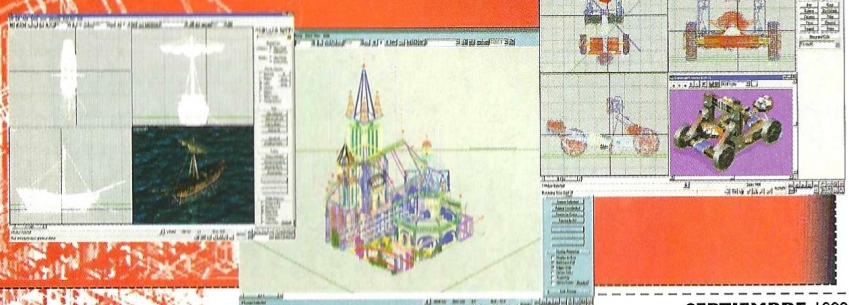
Cada una de las "tribus" contará con unas cualidades específicas, basándose en todo caso en elementos históricos factibles y de por supuesto, nuestro pueblo. Esto último será fundamental, y no nos quedará más remedio que organizar todo de un modo tranquilo, a pesar de que en algunas ocasiones seremos atacados de un modo brutal y traicionero. Apenas hayamos empezado a edificar una fortaleza seremos vilmente atacados por el enemigo, algo que en cierto modo es comprensible; no dejar que evolucionemos es parte del potencial atractivo del juego, y por supuesto es algo que tendremos que aprender a hacer. Al comenzar, los que no hayan probado la primera entrega se pueden sentir algo desorientados, debido en cierto modo a que es un juego muy similar al anterior en lo que a sistema de juego se refiere, habremos de estar pendientes de muchos factores y aprender a no descuidar ninguno de ellos. Los que posean el primero entrarán en el juego rápidamente, lo que no quiere decir que les resulte fácil pasar de nivel, en cambio, los "primerizos" acabarán en alguna ocasión tirándose de los pelos debido a que alguna fortaleza enemiga se les resiste, pero en general, la curva de aprendizaje es la adecuada.

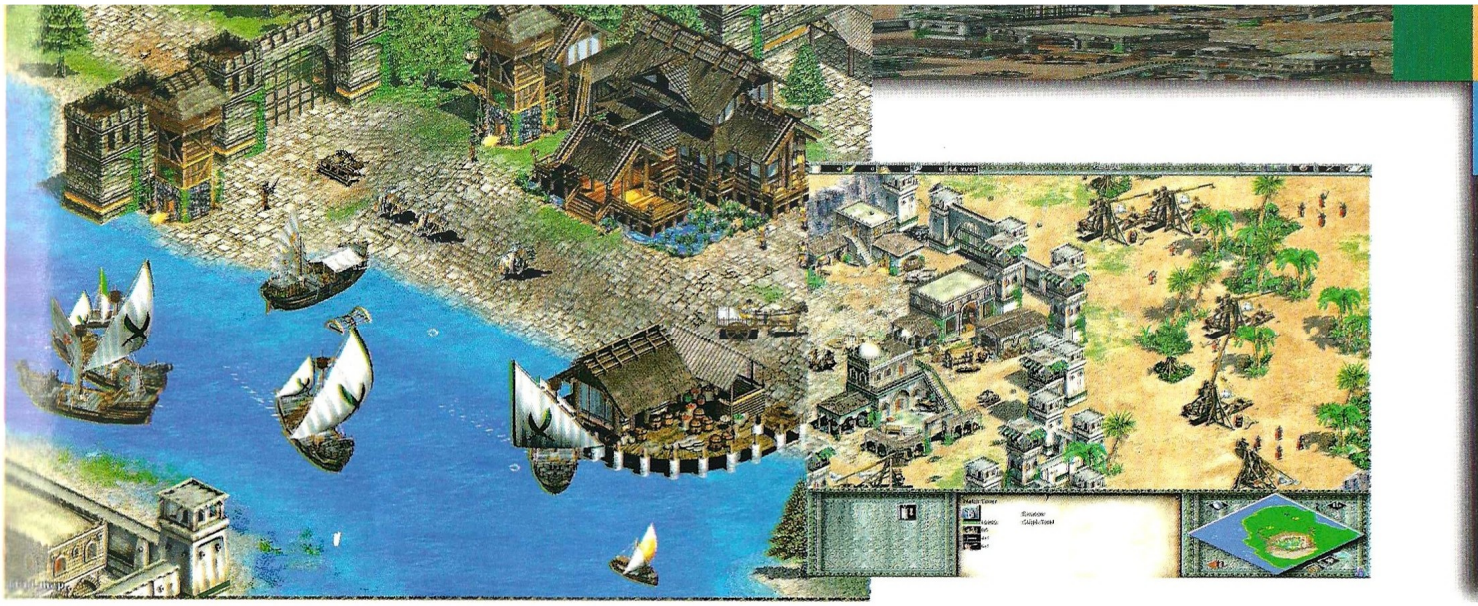
Otro aspecto que nos llevará a seleccionar una u otra civilización, será el hecho de que cada una de ellas cuenta con una unidad especial, no presente en ningun otro imperio. Los japoneses contarán entre sus filas con la inestimable ayuda de los temibles samurais, que además de ser extremadamente letales son muy rápidos; los vikingos tendrán inmensos galeones y los persas elefantes de guerra. Habrá algunos otros elementos que los diferenciarán, sobre todo en las cons-

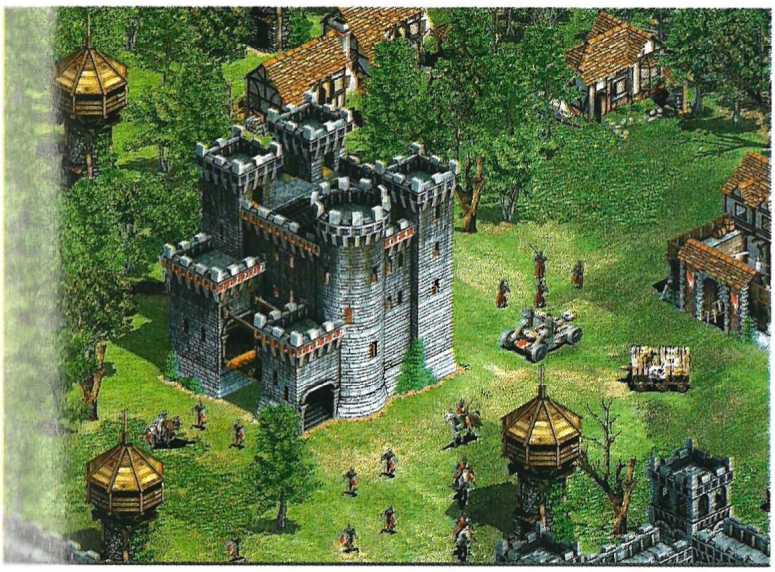
El tamaño no importa

Todas y cada una de las unidades y estructuras que componen el programa han sido creadas poniendo el máximo esfuerzo en cuidar sus detalles. Para ello se han utilizado potentes herramientas de diseño 3D, que han permitido dotar a los elementos del juego con una calidad gráfica y un realismo en la animación verdaderamente encomiables.









trucciones, pero también tendrán otros en común, como los monjes, muy útiles para transportar reliquias, con las que conseguir oro será más sencillo, y también para curar a nuestro maltrecho ejército o convertir a las tropas enemigas en militantes de nuestras filas, dejando así en inferioridad numérica al enemigo.

Los pasos a seguir para alcanzar la victoria son muy sencillos y a la vez complicados, puesto que hasta que logremos tener todo lo necesario tendremos que acometer una buena cantidad de tareas. Tres serán los elementos básicos cuando comencemos; construcciones, tecnología y unidades. Lo primero que tendremos que conseguir con una u otra civilización serán las unidades, de otro modo no podremos hacer absolutamente nada. Una vez que tengamos un número sufi-

Hogar, dulce hogar

La elevada cantidad de edificaciones diferentes –especificas para cada uno de los diferentes imperios– han supuesto para Ensemble una ingente cantidad de trabajo, primero de documentación, y más tarde de diseño. Además, es importante resaltar dos detalles acerca de las construcciones: su tamaño es ahora más proporcionado respecto a las unidades de nuestra civilización, y además, no son estructuras carentes de utilidad, pues en ella podremos esconder a nuestras unidades, impidiendo asi que nuestros rivales conozcan la verdadera dimensión de nuestro ejercito.

Age Of Empires II: The Age of Kings

La inteligencia artificial se ha cuidado hasta tal punto que será similar jugar contra el ordenador o contra un humano

sas, si bien y para mayor complicación casi todo pedirá también algo de comida o de madera. En la mayoría de los casos será comida lo que necesitemos, incluso más que el propio oro. Si no tenemos comida no podremos apenas construir, y por supuesto, no podremos "fabricar" aldeanos o guerreros, dado que como personas que son necesitan alimentarse.

Cuando hayamos conseguido "crear" un buen número de aldeanos, ya podremos ir pensando en generar un potente ejército y así estar en condiciones de defendernos en caso de ataque, algo que es constante. Las unidades militares las crearemos en los barracones militares, y partiendo de este punto accederemos a niveles superiores en la evolución. Unos elementos nos conducirán a otros; sin ir más lejos, no podremos construir una muralla de piedra alrededor de nuestra fortaleza sin antes haber construido una de troncos, como hemos dicho, a medida que evolucionemos iremos construyendo más y mejor, hasta llegar a tener unos grandes castillos o unos poderosos cañones de pólvora para los que no habrá más remedio que poseer estudios sobre química en nuestra "tribu".

Inteligencia artificial inteligente

Algo que ha sido mejorado hasta limites insospechados es la IA (inteligencia artificial) del ordenador. Si ya en el primer AoE era realmente increíble, ahora puede dejar fascinado a cualquiera que se acerque a él. A medida que juguemos más y más, aprenderemos todo tipo de tácticas, pero nuestros enemigos también. Si comenzamos una misión y exploramos el terreno para ver donde está situado el enemigo, somos derrotados y volvemos a comenzar, se podría suponer que ellos estarán en el mismo lugar que la vez anterior. Nada más lejos de la realidad, cuando nos dirijamos al lugar en donde en teoría deberían estar se habrán marchado para atacar el objetivo que tenemos que defender, con la consiguiente pérdida de tiempo y de recursos en caso de una emboscada a nuestra colonia. No siempre sucederá así, y ahí es donde está precisamente lo bueno, cada partida supondrá un nuevo reto, aunque estemos en el mismo escenario diez veces seguidas.

La IA se ha cuidado hasta tal punto que será similar jugar contra el ordenador o contra un humano, las diferencias serán

ciente de aldeanos, empezaremos a recoger todo tipo de materias primas, como madera, oro o comida. El oro será necesario para muchas tareas y lo conseguiremos mediante la minería. Con él podremos fabricar todo tipo de co-

¡La Batalla acaba de empezar!

Escenarios 3D de aspecto inmejorable.

Gran variedad de misiones.

La otrora magnífica tierra de Darien, ejemplo de prosperidad y unidad, ha sido brutalmente dividida en pedazos. Garacaius, heredero de los ancestrales poderes Kandra y en otros tiempos unificador de tribus y clanes, ha decidido fraccionar la Tierra de Darien en cuatro Reinos, legando cada uno de ellos a cada uno de sus cuatro hijos; Elsin, Lokken, Kirenna y Tirsha. Una decisión de terribles consecuencias.

La mayor de las batallas fratricidas acaba de comenzar. Escoge tu bando, planifica tu estrategia y prepárate para la más apasionante experiencia de tu vida: la batalla por la conquista de Darien.

- 4 bandos cada uno con sus unidades y características propias.
- 48 actos con un hilo argumental sólido y sin fisuras.
- Más de 200 tipos de unidades para que conquistes, rescates, te defiendas, y pelees por tierra, mar y aire.
- Incorpora motor gráfico de Total Annihilation, con impresionantes mejoras en la IA original
- TOTALMENTE LOCALIZADO EN CASTELLANO. Compatible con juego en red con servidor de partidas dedicado al efecto -Boneyards-.

Nuevas unidades de tamaño descomunal.

Gráficos de 16 bits para que no pierdas detalle.

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

¿Estás preparado?

CAVEDOG ENTERTAINMENT
A GT Interactive Company
www.cavedog.com

boneyards™
ONLINE GAMING

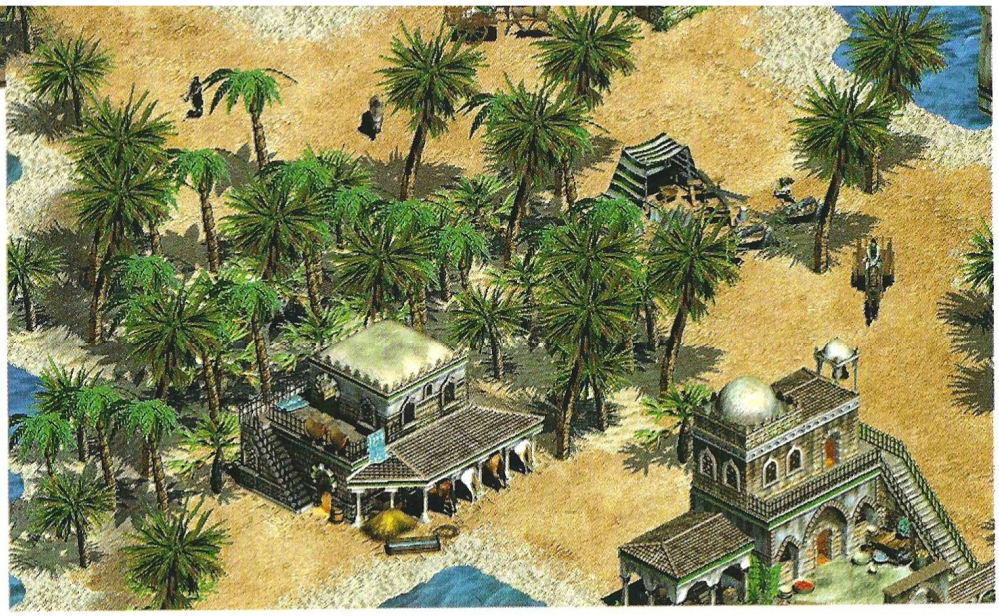
GT Interactive Software (Europe) Limited

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERACTIVE

Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Total Annihilation y Total Annihilation Kingdoms son marcas comerciales de Humongous Entertainment, Inc. Cavedog Entertainment y el logo de Cavedog Entertainment son marcas comerciales registradas de Humongous Entertainment, Inc. y publicado por Cavedog Entertainment, una división comercial de Humongous Entertainment, Inc. Distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT™ es una marca comercial y el logotipo GT® es una marca comercial registrada de GT Interactive Software mencionadas son propiedad de sus respectivos propietarios.

Age Of Empires II: The Age of Kings



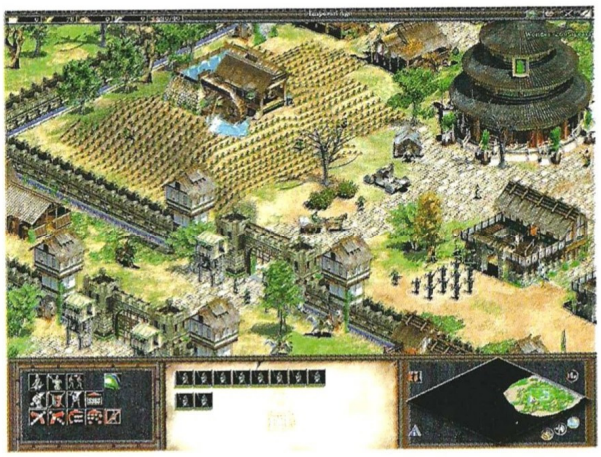
mínimas, con lo que es un juego ideal para jugadores solitarios. No habrá ni un solo momento en el que dé la sensación de que todo sigue unas directrices predefinidas, cada partida nueva será eso mismo, nueva. Además de las campañas ya preparadas para jugar rápidamente, la IA se apreciará de un modo especial en la opción de generador de mapas. Cada vez que entremos nuevamente aquí, el escenario en el que juguemos será distinto, con distintas tribus, edades y enemigos, si bien podremos pedir más o menos lo que queramos. A todo esto hay que añadirle el generador de escenarios, el más completo que hemos podido ver en ningún juego.

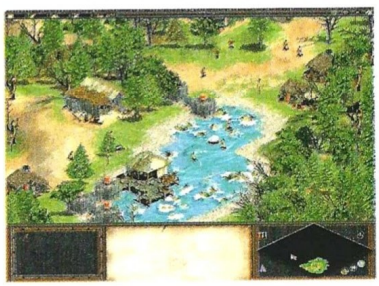
Una de las posibilidades más interesantes del juego es que nos permite comerciar y aliarnos con otras civilizaciones, para de este modo luchar juntos contra un enemigo común.

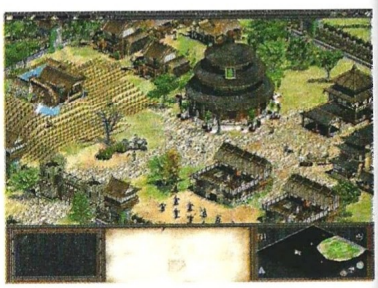
Arte en pantalla

Gráficamente, Age Of Empires II es una delicia visual, si bien emplea un motor similar a su antecesor. Las mayores diferencias se perciben en los escenarios, esta ocasión eso no sucede, puesto que todas y cada una de las construcciones que llevemos a cabo serán cada vez más grandes y más detalladas, debido a la época en la que transcurre el argumento; además, ahora será posible dar un "toque de queda" en caso de invasión enemiga para que todos nuestros ciudadanos se introduzcan en las casas: así evitaremos muchas bajas.

La animación de las unidades es realmente increíble: como andan, el modo del que se mueven sus vestimentas al viento, las flechas surcando los cielos, el agua... y así hasta un millar de cosas. Todo alcanza unas cotas de detalle sin parangón, hasta el arma más pequeña está perfectamente recreada. Aunque lo mejor de todo son las incontables construcciones, como por ejemplo los gigantescos castillos, de los que podremos apreciar hasta el más pequeño de los







que parecen mejor integrados con el resto de los elementos. Age Of Empires en ocasiones daba la sensación de que las personas eran más grandes que algunas construcciones, alejándose así un poco de la realidad. En detalles. Si las cosas no se tuercen demasiado, será más o menos en octubre cuando podamos disfrutar de este fantástico juego en toda su magnitud, y por supuesto en castellano... estaremos impacientes.

SI NO TE GUSTAN TUS AMIGOS... ...¡CÁMBIALOS!

Este mes en la revista FAMILYPC, no sólo disfrutarás con las últimas novedades de la informática que a ti más te gusta, también te divertirás sin límite con el programa completo en CD-ROM que te regalamos: "FÁBRICA DE CARICATURAS".

IMAGEN LIMITE

CD-ROM GRATIS

FÁBRICA DE CARICATURAS: UN GENIAL PROGRAMA PARA CREAR CARICATURAS DE TUS AMIGOS, FAMILIARES O FAMOSOS • SELECCIÓN DE PROGRAMAS ZDNET LA GUÍA DE COMPRAS MÁS COMPLETA DEL MERCADO• DEMOS INDICE DE LA REVISTA

Y ADEMÁS CONSIGUE MÁS REGALOS

DIBUJA UNA CARICATURA CON ESTE PROGRAMA QUE TE REGALAMOS, Y AL ENVIÁRNOSLA RECIBIRÁS GRATIS ESTE CD-ROM Y PODRÁS GANAR UN PREMIO EN METÁLICO Y MUCHOS REGALOS MÁS

YA A LA VENTA POR SÓLO 495 PTS.

FamilyPC

LA INFORMÁTICA PARA TODOS

Visita Nuestra Web: www.zdnet-es.com

Reportaje

Activate'99
El último del milenio

La hermosa ciudad de Edimburgo fue testigo del que será el último Activate del milenio, una ciudad que ha visto infinidad de guerras entre escoceses e ingleses. No han sido muchas las novedades que se han mostrado a la prensa mundial, pero francamente ha merecido la pena.

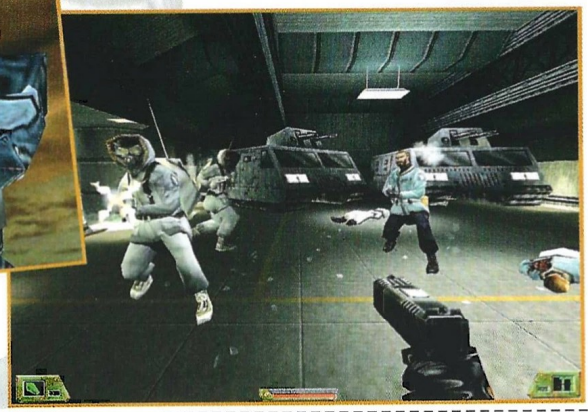
Y la razón no es otra que el E3, celebrado recientemente en Los Angeles, en el que ya se pudo ver prácticamente todo y del que dimos buena cuenta en un extenso reportaje en CGW nº43. Desde que se celebra Activate, muchos son los periodistas que se movilizan hasta el lugar en el que se les da cita, que como ya hemos dicho este año ha sido en Edimburgo, Escocia. Un impresionante castillo sirvió como telón para albergar todos y cada uno de los juegos que pudimos ver. Cada "aposento" estaba decorado dependiendo del juego que allí se fuera a presentar a los medios. Activision se limitó a repasar algunos de los mejores juegos que pretende publicar de aquí a finales de año, y alguno para primeros del que viene. En fin, veamos a lo largo de estas páginas que fue lo más llamativo de tan singular evento.

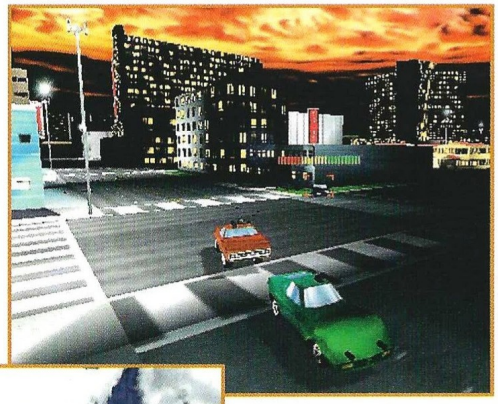
Soldier of Fortune

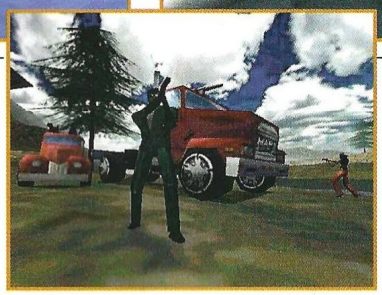
Quizá uno de los títulos que más expectación levantó entre los asistentes, sobre todo debido a que QuakeIII ya no era una "sorpresa". El estilo de juego es similar al que se puede ver en Quake, es decir, controlaremos a nuestro personaje desde una perspectiva en primera persona. Como el título del juego indica, seremos un valiente soldado, perteneciente a un grupo de fuerzas especiales que están en constante lucha contra todo un ejercito de malhechores; nuestra misión, acabar con todos de la manera que más nos guste, siempre y cuando haya que hacer uso de la fuerza.

El juego se apoya en el mismo engine que utilizaba QuakeII, que como se puede suponer está bastante mejorado, y la verdad es que no es para menos, ya que sólo está concebido para correr bajo tarjetas aceleradoras 3D. El detalle de las texturas también ha sido mejorado de una manera sorprendente, parece un engine completamente nuevo del que pudimos ver en QuakeII, en el que la velocidad y los juegos de luces que se están empleando han variado de una forma drástica.

Uno de los aspectos que más llamaron nuestra atención fue sin duda alguna las cotas de salvajismo y gore con las que se nos obsequia en el desarrollo de la acción. Cada arma causará un efecto distinto en cada enemigo, pero también variará la reacción de un personaje dependiendo en que zona del cuerpo le disparemos. La demostración que hizo Kenn Hoekstra, componente de Raven Software, dejó a más de uno con la boca abierta. Con un rifle de asalto y frente a uno de los numerosos terroristas, le fue despojando cada uno de sus elementos. Primero le quito de un disparo las gafas de sol, luego la pistola, así hasta llegar a las extremidades. En fin, todo "muy real", pero habrá que esperar hasta noviembre para verlo terminado.







Interstate '82

Aquí tenemos uno de los títulos que ya fueron "presentados" en el pasado Activate, del que hicimos un reportaje en el nº34 de nuestra revista. La fecha prevista que tenía para salir al mercado era después de las pasadas Navidades, más o menos a primeros del presente año, pero tendremos que esperar hasta noviembre para finalmente tenerlo en nuestras manos, eso si no sufre más retrasos.

Para los que no lo conozcan o no hayan jugado a su antecesor, Interstate '76, diremos que se trata de un juego de acción en el que todo vale. A mandos de nuestro bólido, que equiparemos con las más extrañas armas que podamos imaginar, atravesaremos el país de punta a punta en busca de venganza, siguiendo el argumento de la primera parte. Sin disminuir la velocidad tendremos que acabar con todos los adversarios que se pongan en nuestro camino, aunque en ocasiones podremos o tendremos que abandonar el vehículo y continuar a pie, tomando el juego un estilo similar a Quake, es decir, veremos todo desde una perspectiva en primera persona con la que podremos aniquilar todo lo que veamos, pero casi siempre optaremos por seguir en coche, mucho más rápido, sencillo y menos peligroso.

El apartado gráfico está más elaborado que en Interstate '76. Lo primero porque aquí se hace uso de la tecnología 3Dfx, algo muy difundido en los tiempos en que vivimos, y lo segundo porque los escenarios discurrirán en sitios de lo más variopinto. Ya no será el interminable desierto el que nos acompañe, ahora habrá muchas ciudades plagadas de edificios de todos los tipos y tamaños. La cantidad de coches también parece que va a ser increíble, sobre todo porque podremos cambiar de vehículo siempre que queramos y se lo arrebatemos a un enemigo. Si todo sigue su curso no puede haber más retrasos.

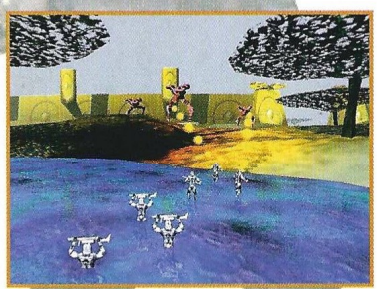
Dark Reign II

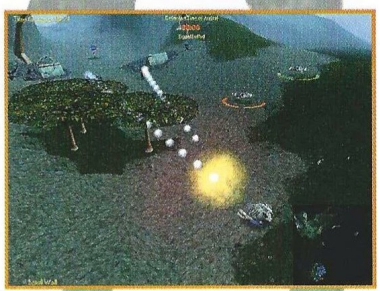
Este es otro de los juegos de los que ya se pudo ver algo en la pasada edición del Activate, y aún hoy esta en desarrollo, aunque eso sí, ya está prácticamente terminado y el aspecto que tiene no puede ser más prometedor. Aún no tiene una fecha de salida, con lo que es más que probable que no está terminado en su totalidad hasta al menos las próximas Navidades.

Ya la primera parte de este juego de estrategia gustó a muchos, sobre todo gracias a la Inteligencia Artificial con la que contaban los enemigos y en general todo el juego. Pues para esta segunda parte se mantendrá e incluso se verá incrementada, variando en su mayor parte en el apartado gráfico del juego. Además, el juego está siendo optimizado para procesadores PentiumIII, algo que sin duda agradecerán los poseedores de la última generación de estos procesadores.

Nos encontraremos en el siglo XXVI, más en concreto en el año 2506, época en el que la tierra está completamente devastada. La vida es completamente artificial, nada es igual a lo que hoy se puede ver, ni siquiera el aire que se respira. Todo esto y más cosas darán lugar a guerras entre los maltrechos habitantes del planeta, que además está sometido a una superpoblación sin precedente alguno.

El apartado gráfico es sorprendente cundo menos, ya que solo para los personajes que habitan este caótico universo se han utilizado más de 500 polígonos. Lógicamente, si tenemos un punto de vista lejano para visualizar la acción, la cifra es mucho más pequeña, pero si nos acercamos, en el proceso de escala al que se somete el engine, comprobaremos con todo lujo de detalles como todo está concebido de un modo espectacular. Esperemos que sea en Navidades y no a primeros del 2000 cuando nos llegue esta prometedora maravilla.





Star Trek: Armada

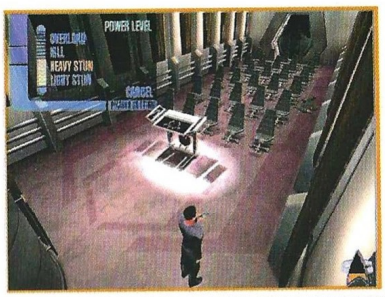
Para alegría de los seguidores de esta epopeya galáctica, tres fueron los nuevos títulos que se presentaron de tan legendaria saga. Tres juegos con estilos totalmente distintos y con géneros tan dispares como la estrategia o la aventura. Los amantes de la serie y de la estrategia, pueden encontrar al aliado perfecto en Star Trek: Armada, en el que las batallas interestelares estarán a la orden del día.

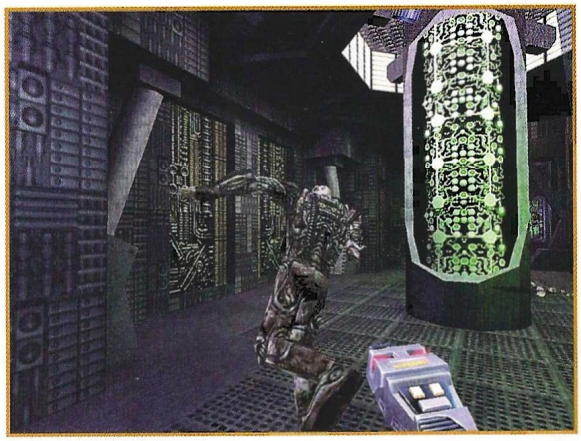
En algunos aspectos es parecido a la última producción de Star Trek, nos referimos a Starfleet Command, solo que en esta ocasión la Inteligencia Artificial se ha mejorado. Pero no sólo eso, el apartado gráfico, dejando un poco de lado la perspectiva que tendremos por defecto, será impactante en lo que a los combates se refiere. Al igual que sucede en Dark Reign II, a medida que más nos acerquemos a la acción, más detallado será todo lo que veamos, llegando en ocasiones a parecer secuencias sacadas de alguna de las películas. Por otro lado, el número de misiones ascenderá hasta el número de 26, cada una más compleja que la anterior, prometiendo horas y horas de juego. Una única pega por el momento: tendremos que esperar hasta febrero del año que viene para jugarlo.

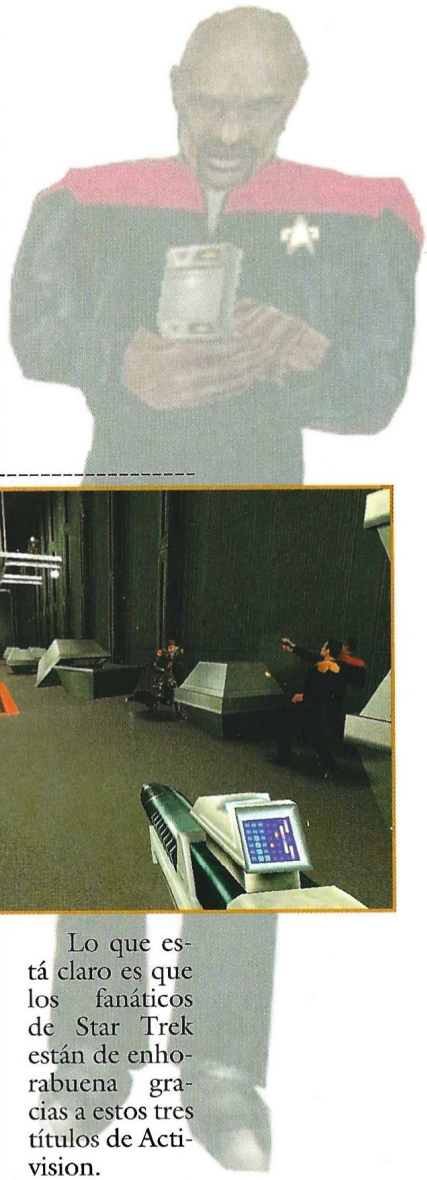
Star Trek: Hidden Evil

Pero por fortuna este aparecerá más o menos en noviembre, aunque será totalmente distinto a Star Trek: Armada. El tipo de juego que nos encontraremos no será ni un simulador ni un juego de estrategia, será una aventura, con todo lo que ello conlleva. Pero no una aventura de las de siempre, el estilo de juego por el que se ha optado es similar al que se pudo ver en Residen Evil o La ciudad de los Niños Perdidos, en los que nos movíamos por escenarios pre-renderizados en 2D con muy buenos resultados.

Para superar con éxito todas las situaciones que nos encontremos, además de disparar a todo lo que se nos ponga por medio, tendremos que encontrar entradas, buscar llaves y conseguir pistas de las personas con las que hablemos. Como ya hemos dicho, los escenarios están pre-renderizados, y si bien tendrían mucho mejor aspecto si fueran totalmente poligonales, reproducen de un modo fiel todos los parajes vistos en Star Trek, ya sea en la serie o en las películas. Lo que sí está compuesto a base de polígonos son todos los personajes y algunos objetos integrados en los escenarios, que están perfectamente integrados con lo demás. Un nuevo género para un nuevo juego de Star Trek.



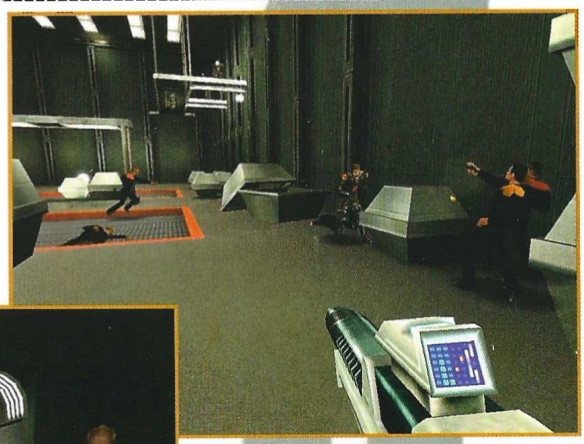


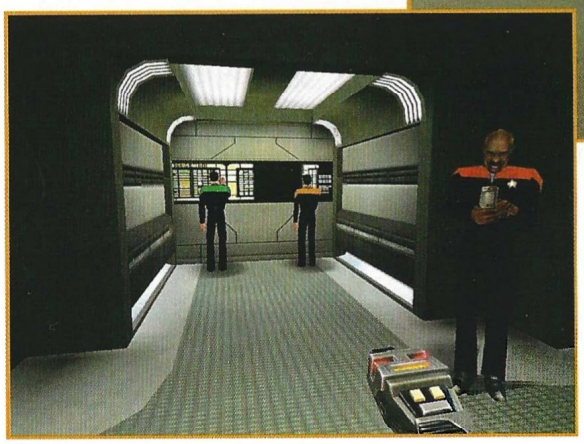


Star Trek: Voyager-Elite Force

Por último nos encontramos con un juego que utiliza el engine del mismo Quake, pero no sólo comparte eso con él, también es un juego de acción en primera persona con el que no pararemos de disparar a diestro y siniestro a todos nuestros enemigos. Este juego está basado en la serie, con lo que los más puritanos de la saga estarán satisfechos.

Avanzando por interminables pasillos de impecable factura técnica tendremos que acabar con todo lo que nos crucemos y tenga malas intenciones hacia nosotros. Las situaciones requerirán de nosotros mucha pericia. Por ejemplo, en una de ellas deberemos ayudar a los nuestros mientras están siendo atacados por el enemigo. La situación se desarrollará en un hangar de grandes dimensiones, y cada bando estará abriendo fuego a discreción contra el otro, de modo que estaremos metidos justamente entre medias. Ayudarlos no será tarea fácil, pero habrá que hacerlo por el bien de la galaxia.





Lo que está claro es que los fanáticos de Star Trek están de enhorabuena gracias a estos tres títulos de Activision.

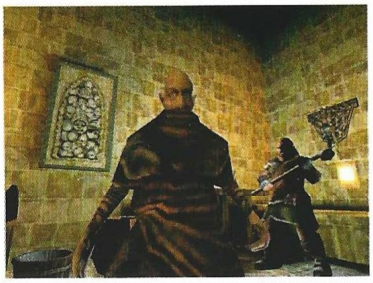
Además...

Por supuesto hubo muchos más juegos, de los que ya os hemos hablado en números anteriores y de los que haremos un rápido repaso.

Como todos sabéis, uno de los juegos que más expectativas ha levantado es QuakeIII, del que pudimos dar buena cuenta en las instalaciones que Activision tenía preparadas. El engine del juego es rápido, preciso y por lo que hemos visto no tiene ningún fallo palpable, además, en lo que a modos multijugador se refiere es de lo más salvaje, jugable y adictivo que podemos encontrar hoy por hoy en el mercado. Suponemos que pronto estará en la calle para disfrute de todos.

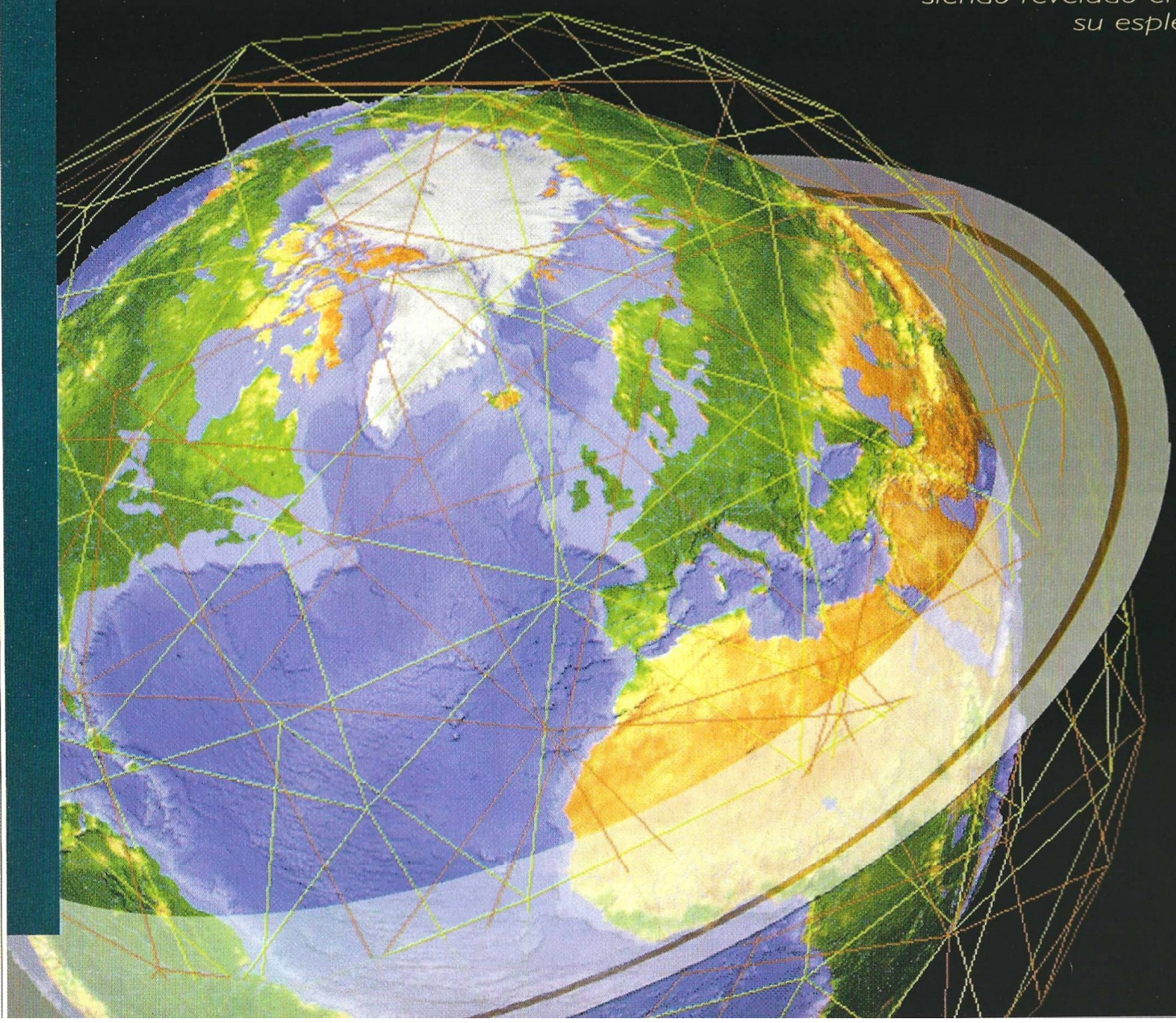
Otro juego muy esperado del que también pudimos disfrutar es Vampire the Masquerade: Redemption, un título que promete mucho, sobre todo para los amantes del juego de rol con el mismo nombre y seguidores de estos seres de ultratumba. Vampire tendrá unas grandes similitudes con su homónimo de los libros y podremos controlar a varios vampiros durante el juego a medida que avance.

Battle Zone II también estuvo en el Activate '99 para mostrar sus múltiples cualidades. Continuación de un ya clásico, el apartado técnico de Battle Zone II dejará a más de uno de piedra, unos grandes mapeados a nuestra disposición y cientos de enemigos por batir, todo eso unido una jugabilidad arrolladora, del que podéis encontrar un amplio reportaje en el nº45 de CGW.



El mundo: tu sala recreativa

Desde hace miles de años, el ajedrez viene consiguiendo henchir de forma unánime los momentos del ocio mundial, habiendo sido capaz de integrarse en todas y cada una de las culturas existentes en nuestro planeta. En la actualidad, con el nacimiento de la informática y las telecomunicaciones, el concepto más amplio de la palabra juego ha superado los límites de su propia significación, evolucionando hacia concepciones virtuales de un realismo fantástico. Esta es la visión impactante y sublime de un fenómeno mundial que está siendo revelado en todo su esplendor.



Internet y los juegos en la red (I)

Hoy, el tradicional juego, reencarnado en videojuego, se alimenta de la informática y se apoya en los más variados oficios y ciencias: Desde las artes plásticas hasta la literatura, entre las matemáticas y hacia la sicología; deteniéndose en el diseño gráfico y continuando hacia derroteros que desvelaremos en la segunda parte de este artículo. En sus dominios, en esa inextinguible cantera de la mente humana que materializa un reino de imposibles, todo puede ocurrir. Pero en esta tierra del "no va más", aún se nos reservaba una sorpresa para el final del milenio, la aparición de un mesías nacido de la miseria humana: Internet. Mediante su intercesión, la facultad de poder jugar a través de nuestro ordenador con cualquier persona del mundo, situada en cualquier parte del planeta o fuera de él, ya es una realidad. ¿El futuro? Es un tanto incierto pero previsible y, en cualquier caso, muy prometedor...

No obstante el título genérico de este artículo, podréis comprobar que en esta primera entrega, los juegos y su relación con Internet no tienen una especial notoriedad. Dada la gran desinformación existente acerca de lo que es Internet, su naturaleza, los servicios que ofrece o las posibilidades que exhibe; hemos optado por comenzar la explicación del idolo sin cometer el error de sustentarlo sobre pies de barro.

Así pues, por esta vez no dispondremos sino de unas pinceladas sobre los juegos, centrando especialmente nuestra atención en descubrir qué es esa misteriosa red que a todos nos envuelve. El concepto es difícil de captar y sólo siguiendo sus pasos desde el nacimiento hasta su actual evolución, conseguiremos conocer un instrumento que puede convertirnos en dioses durante 365 días al año y 24 horas al día.

¿Te gusta el fútbol? ¡Cuánto darías por jugar desde tu casa contra el Liverpool! Pues busca a alguien en Liverpool y rétale a un partido. ¿Porqué no te conectas con Japón y mides tus fuerzas con algún experto ninja?. La conquista espacial es algo magnífico ¿No? Es posible que alguno de los astronautas que se encuentran en la MIR, o dentro de poco los que estén trabajando en la estación internacional, se conecten al mismo tiempo que tú y puedas hablar con ellos a través de la Red.

¿Qué quieres? ¿Necesitas saber algo? Sería maravilloso hablar con gente que tenga tus mismos gustos, que comparta tus aficiones; gente de la que puedas aprender o entre quienes acabes haciendo amigos... Pues busca uno de los sitios en la Red para hablar, –de los llamados chat–, y date a conocer. ¿Que no sabes dónde ir de vacaciones? ¿Quieres sacar una entrada para el cine, ver las imágenes del Meteosat, o conocer los últimos avances de la medicina?. ¿Necesitas salir de compras?, ¿Buscas trabajo?. La respuesta a todas estas inquietudes se encuentra en la Red.

Esa Red es un mundo paralelo en donde puedes llevar a cabo las mismas cosas que en el mundo real, pero sin trabas físicas. Entre los nodos de ese tejido de cables que viven a impulsos eléctricos y lumínicos, sólo importa lo que eres, tus opiniones y tus deseos. No importa cómo seas, ni el lugar en donde te encuentres. La noche o el día carecen de significancia, y la mañana o la tarde pierden su identidad. No importa si no has dormido o tienes mal aspecto. En Internet eres un sujeto que atrapa o envía información. Y para el caso que nos ocupa, Internet va a permitirte jugar contra cualquier persona del mundo que se encuentre conectada al mismo sitio y en ese momento en la Red, disfrutando de un mismo juego. Lo harás en equipo o solo, usando una magia poderosa que a los humanos del siglo XX nos resulta tan cotidiana como la misma luz del Sol.

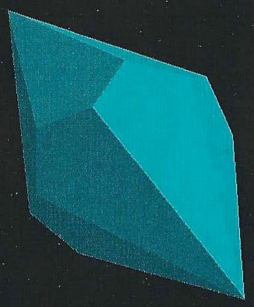
FLUJO DE INFORMACION EN INTERNET DURANTE EL TRANSCURSO DE UNA PARTIDA

El flujo de información en Internet durante el transcurso de una partida se realiza de la manera siguiente: en primer lugar, debe existir un punto, una especie de habitación reservada en la Red, para jugar el título que has elegido. En ese sitio debe encontrarse la aplicación servidora que gestiona la partida. Si hay varios juegos funcionando en la red, habrá varias aplicaciones que gestionen cada uno de ellos, aunque de momento sólo nos interesa la del título que nos va a permitir disputar una partida con más gente de otros lugares.

Los cuatro jugadores que tenemos en la imagen se conectan sirviéndose de la red física y a través del módem, al servidor. Todos tienen una copia del juego, por lo que el servidor del mismo permite que se sumen los cuatro a la partida, y no permite que entre otro jugador de un título distinto puesto que está atendido por otro servidor. Así, todos los ordenadores coinciden en el mismo servidor, que es un punto común en la red. Si tú te conectas más tarde, la aplicación servidora te mostrará cómo discurre la partida, analizas esa información y actúas en consecuencia. Esa actuación tuya se refleja en el servidor, que es como un guardián de la información, y lo que hacen los ordenadores de los demás jugadores es pedir información al servidor para estar actualizados.

Los otros jugadores, ven lo que has hecho y actúan en consecuencia. ¿Un ejemplo? Has disparado a una columna de una sala y el techo se está viniendo abajo. Todos lo ven y huyen para ponerse a salvo.

Todo este ciclo se repite mientras dura la partida, pero ocurre de forma tan rápida que la sensación que tienen los jugadores es que la circunstancia se da en tiempo real. Así, aunque durante el juego todo transcurra muy deprisa, la acción no se verá interrumpida.



Imaginemos una telaraña que rodea el mundo. En esta red tu eres la araña y la mosca es la información

Depredadores y presas

Se trata de la palabra que está en boca de todos. Un vocablo seductor que los alquimistas de siglos pasados hubieran querido escribir en sus incunables secretos. Es la encarnación de la mismísima Piedra Filosofal en una materialidad que no se puede aprehender. Su nombre es Internet, y a veces asusta. También conocida como la Red, este transporte para la información ha permitido la transmisión de conocimientos casi de forma instantánea entre dos o más puntos situados dentro o fuera de la Tierra. Pero ¿qué concepto ocupa la mente cuando escuchamos la palabra Internet?.

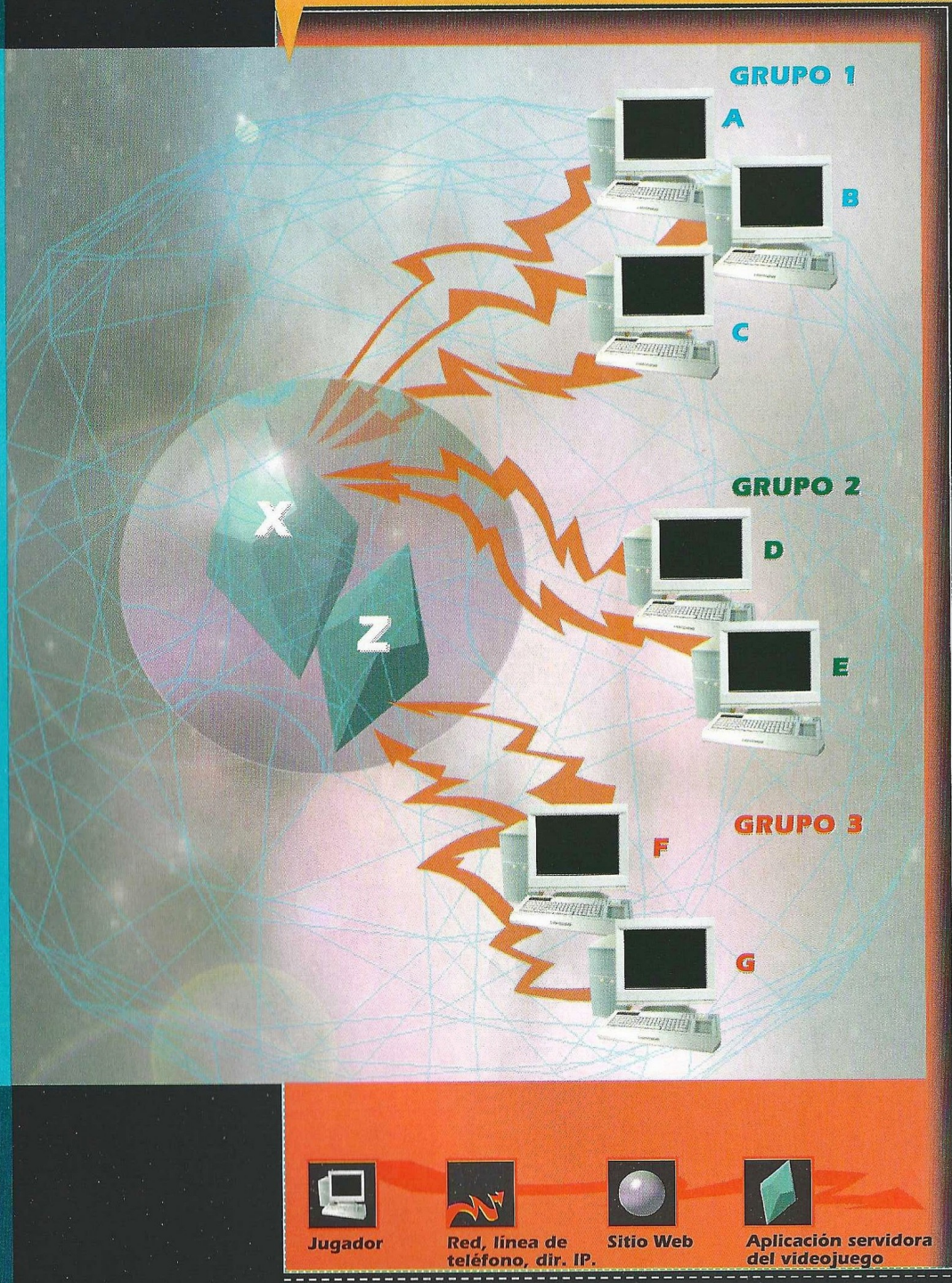
Haciendo uso de un símil comprensible para todos, imaginemos una telaraña que rodea el mundo. Como es de suponer, en esa tela hay una araña –valga la redundancia–, que ansia atrapar moscas. Tú eres la araña y la mosca la información. Como araña, puedes ir tirando de todos los hilos de la tela hasta dar con la mosca que deseas, la cual puede encontrarse muy cerca de donde estás tú, o en el extremo más alejado de la tela que envuelve el planeta. No obstante la extensión de la Red, donde quiera que se encuentre, esa mosca responderá de forma inmediata a tu tirón. Esta caza, constituye una de las maravillas de esta nueva Era, por realizarse dentro del mayor medio de comunicación jamás diseñado por el ser Humano. Siempre habrá un camino para llegar a la información que necesites. Es como visitar una gran biblioteca con atención personal incluida, buscadores que agilizan tus gestiones, y actualizaciones frecuentes para mantener al día todos los servicios que ofrece. Se trata de información que se procesa, moldea, analiza y aprovecha constantemente.

El almacén planetario

En los albores de la humanidad, cuando la consciencia de los homínidos apenas si era un breve destello en un mundo brumoso lleno de dudas y temores, las ideas comenzaron a tomar forma y a ser retenidas en el cerebro. Por la necesidad imperante de comunicar esas ideas a los congéneres –por ejemplo una estrategia para la caza, o cómo tejer una cesta–, la palabra apareció, ayudada por el desarrollo y la evolución de órganos que derivaron entre otros en las cuerdas bucales. Así comenzó una tradición oral que hacía pasar el conocimiento de padres a hijos, hasta que apareció la escritura. El camino fue más corto desde la imprenta hasta las pulsaciones en un teclado a través del ordenador, pero siempre se trataba de comunicar ideas. Pues bien, Internet es, hoy por hoy, la cúspide de esa pirámide evolutiva. Y la Red, así vista, usando los servidores que la gestionan, se ha convertido en un gran almacén de conocimientos y prestaciones, en donde coincides con un montón de gente y otras entidades, para coger o dejar información en tiempo casi real.

La importancia de este almacén planetario en donde se gestiona la información, ha cobrado tanta relevancia, que se ha convertido en un espacio de la humanidad. Es decir: no es de nadie. Sería como apropiarse del conocimiento o de la historia. Es un ente alimentado por diversas entidades para uso y beneficio de quienes quieran conectarse a sus servicios, aunque, por supuesto, dentro existen lugares donde habrá que pagar para entrar, pero esos son sitios muy específicos por encima de los cuales está tu decisión de hacerlo o no. Internet es una especie de Patrimonio de la Humanidad, pero

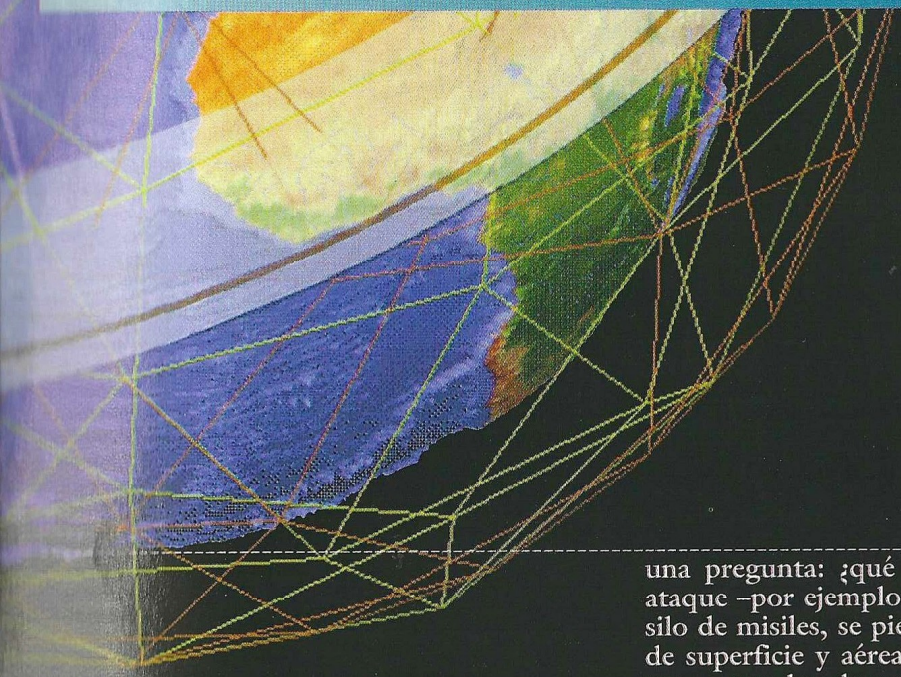
MULTIJUEGO EN INTERNET



En el interior de un sitio reservado en la Red, pueden encontrarse varios servidores que gestionen partidas distintas de un mismo juego, o múltiples partidas de juegos diferentes. Los usuarios o jugadores, podrán agruparse entonces como se muestra en esta imagen.

Mientras que el grupo 1 juega a "X", el grupo 2, que es independiente del 1, también juega a "X" pero sin interferir en la partida de los otros. Se trata esta vez de una partida totalmente distinta. Por su parte, el grupo 3, que se halla conectado a otra partida de un juego distinto en el mismo sitio en donde tenemos "X", no coincide en nada con los grupos 1 y 2. Ni siquiera en el juego que están disfrutando. Y por su parte, los ordenadores A, B, C, D, E, F, y G, están demandando información al servidor correspondiente que se encuentra en ese sitio para ver cómo discurren las cosas en los juegos "X" y "Z".

Para el ejemplo que nos ocupa, "X" y "Z" son dos juegos propiedad de la misma productora, aunque podría haber más, y con frecuencia, en el sitio de la Red en donde se encuentran, podrás encontrar información relativa la productora: novedades, correo electrónico, sitios chat –para hablar–, y hasta tiendas virtuales a través de las cuales podrás comprar desde juegos hasta incluso camisetas con el logo.



Todas las grandes y medianas empresas productoras de juegos, tienen un sitio que puedes visitar en Internet

con unos cuantos siglos menos que la mayoría de los monumentos calificados de esta forma por la UNESCO.

Respecto de los juegos, todas las grandes y medianas empresas que los fabrican, también tienen un sitio que puedes visitar en Internet. Ellos esperan allí tus sugerencias, responden a tus preguntas a través del correo electrónico, y te ofrecen información privilegiada y anticipada de sus creaciones más recientes. Al margen o con la bendición de estas productoras, también existen sitios en la Red para que puedas debatir con gente de tus mismos gustos sobre un juego y, en muchos casos, han sido dispuestos lugares especiales para que juegues títulos en modo multijugador, de tal forma que a esa partida que se está disputando, pueda incorporarse cualquiera desde un punto, sea el que sea, situado en el globo. Elige tú la distancia... porque es indiferente.

Nacimiento

Con toda probabilidad, una entre todas las ideas que se exponen al principio del artículo habrá llamado tu atención. ¿Porqué decimos que Internet es un mesías nacido de la miseria humana? Para entender este trazo debemos remontarnos varias décadas hacia el pasado y aclarar las circunstancias del nacimiento de Internet. Y es que, como viene ocurriendo cada vez con más frecuencia, las investigaciones militares suelen ser las que más avances reportan a la Humanidad. Desgraciadamente, la necesidad de ser al menos igual de fuertes que los demás para que no nos aplasten, nos empuja a realizar investigaciones arriesgadas, pero a veces, por fortuna los conocimientos que se adquieren con las mismas, son reconvertidos y aplicados a la vida civil.

La historia del nacimiento de Internet parece el argumento de una película. Surgió en Estados unidos cuando su ejército se planteó una pregunta: ¿qué ocurriría si frente a un ataque –por ejemplo nuclear– a, digamos, un silo de misiles, se pierden las comunicaciones de superficie y aéreas –radio, teléfono, radares...– por los devastadores efectos del pulso magnético que origina la explosión de una bomba atómica? ¿Cómo mantener un sistema de comunicación fiable que pudiera sobrevivir a tal evento? ¿Cómo sobrepasar las limitaciones humanas a la hora de informar al centro operativo de lo que ocurre?

Como todos sabemos, y siguiendo con el ejemplo, el pulso magnético creado por una explosión atómica, no es más –ni menos-, que la generación momentánea de un fortísimo campo magnético capaz de inutilizar cualquier aparato que se sirva de la electrónica para funcionar y que se encuentre dentro del radio de alcance del pulso generado por la explosión. Al igual que una honda expansiva ordinaria, a medida que nos alejamos del centro de la explosión, el fuerte campo magnético se debilita. Este campo es un añadido a las oleadas de fuerza que provoca la fisión –ruptura- de los núcleos atómicos; circunstancia que no es oportuno explicar ahora.

Pues bien, de la posibilidad expuesta arriba se derivó un nuevo sistema de comunicaciones llamado Arpanet. ¿Qué ofrecía Arpanet? Algo vital para la milicia: una rapidísima reacción de los ordenadores que controlaban un punto concreto, informando de un ataque antes que lo hiciera el personal humano, y muchas garantías para el mantenimiento de las comunicaciones. Tomemos por ejemplo una emergencia: un silo de misiles ha sido atacado. ¿Cómo comunicarse con otros silos o con el centro operativo de forma casi instantánea? Y si, además, las comunicaciones tradicionales han sido rotas...

La idea fue conectar los ordenadores que gestionaban esos silos y su centro operativo, a través de muchos cables que discurrían bajo tierra. Algunos podrían verse afectados por la explosión o el pulso magnético de la misma, pero difícilmente todos. Así, muchos cables ofrecían la oportunidad de conectar cada uno de esos silos con los demás y con los centros de mando. Si la comunicación se rompe por un sitio, quedan otras rutas alternativas que

Normalmente los propios juegos llevan ya incorporado todo lo necesario para establecer la conexión y comenzar la partida

El PC ofrece la oportunidad de jugar –a través de Internet– con cualquier persona que se encuntre conectada en el mundo

pueden usarse para, por ejemplo, dar la alarma para que el resto del ejército sepa que se está produciendo un ataque y que ellos pueden ser los próximos. Pero esto sería más bien un beneficio derivado de la estructura de la Red, porque aquí, lo verdaderamente importante es la rapidez

Pero ¿cuál era ahora el problema?: los ordenadores de esos supuestos silos de misiles eran diferentes. ¿Cómo hacer, pues, que se comunicasen entre sí? Usando un protocolo de comunicación –unas reglas estándar– llamado TCP/IP cuya naturaleza explicaremos en la segunda entrega de este artículo.

Internet y los juegos

La idea de este nuevo sistema de comunicación fue captada por otros organismos, como las universidades, por ejemplo, que se dieron cuenta de las posibilidades que ofrecía Internet, sobre todo en lo que respecta a la transmisión de datos en tiempo real –prácticamente–, frente a los procedimientos habituales. ¿Cómo mandar un trabajo o un estudio por correo o teléfono, si puedes hacer que llegue a su destino de forma casi instantánea? Comenzó entonces un gran flujo de conocimiento entre las universidades de Estados Unidos, que fueron las primeras que dispusieron de una red así, después de los militares. Como la red crecía cada vez más, se dispuso una autopista principal a la cual todos estaban conectados, y por donde la información fluía más rápido. A esa autopista se le llamó USANET. Es la Red Troncal de Estados Unidos, y se trata de una especie de gran espina dorsal. Más adelante en Europa se instaló EUNET, –otra Red Troncal–, conectándose a USANET a través de un cable transoceánico. Este proceso se ha repetido sobre todo en los países más industrializados del mundo, de tal forma que podemos conectarnos con países tan alejados como Japón o continentes como Australia, por ejemplo.

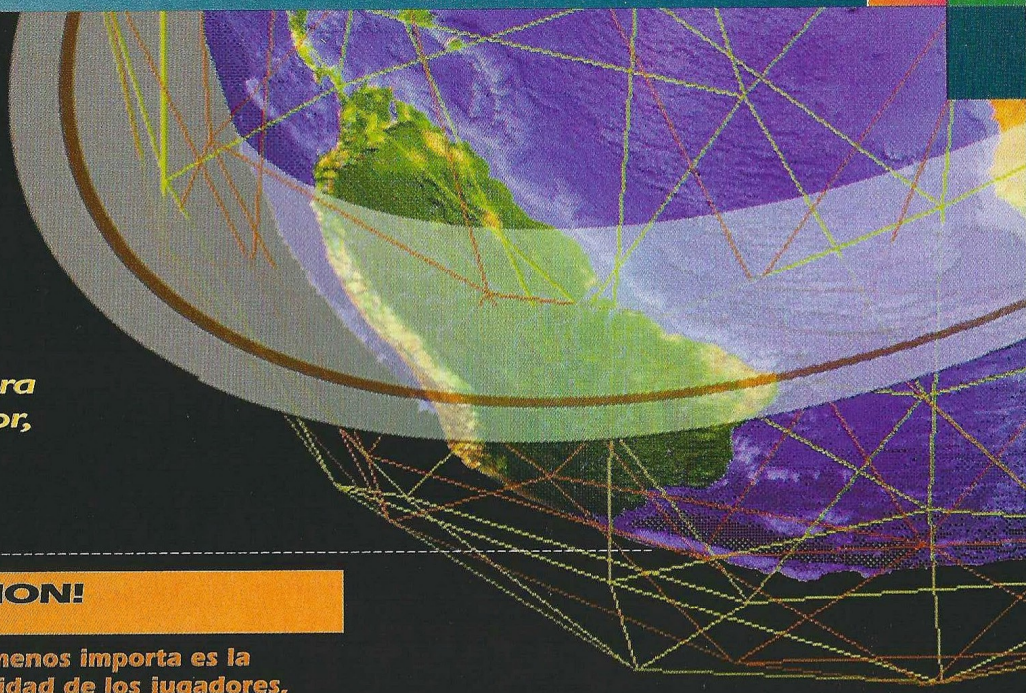
Así las cosas, no es difícil deducir el papel del ocio en la Red. En este lugar virtual, en donde podemos encontrar todo tipo de información, también podremos dedicar nuestro tiempo al ocio. Los juegos para PC, han arrastrado siempre la fama de ser los causantes del aislamiento de las personas a las que les gustaba jugar. La falta de relación con los demás ha sido la peor pesadilla de los videojuegos, pero ¿qué ocurre con el PC e Internet? Pues que frente a las consolas, que cierran el ciclo comunicativo en un círculo vicioso, el PC ofrece la oportunidad de –a través de Internet–, jugar con cualquier persona que se encuentre conectada en el mundo, creando flujos de opinión y lazos amistosos imposibles de obtener de otra forma.

Mecanismos

Para jugar una partida de un título que nos guste, en modo multijugador a través de la Red, deberemos averiguar que ese título contemple desde el momento de su creación tal posibilidad. Una vez que tenemos la certeza de que es así, deberemos establecer conexión en la Red con el sitio reservado para jugar. Puede ser un sitio especialmente creado para ello, u otro que esté dentro de la dirección de la productora. En cualquier caso, normalmente los propios juegos llevan ya incorporado todo lo necesario para establecer esa conexión y comenzar la partida en pocos minutos, tan sólo con acceder al menú de opciones, y pulsar en modo multijugador se nos pedirán unos pocos datos que, una vez introducidos, nos permitirán incorporarnos a una partida que ya se esté celebrando o crear una nueva.

Necesitaremos, por tanto, para jugar un título en Internet, un ordenador, un módem, un juego que contemple tal posibilidad, la Red y un servidor. Al otro lado del cable, otro módem, otro ordenador y un ejemplar del juego..

¿Hacia dónde nos llevará la evolución de los juegos frente a la existencia de la red? ¿Qué es un proveedor de Internet? En la próxima entrega de este artículo, analizaremos entre otras cosas las capacidades futuras del PC junto con sus necesidades, tanto de software como de hardware, y la evolución a corto plazo de los juegos en la Red.



Necesitaremos, por tanto, para jugar en Internet un ordenador, un módem, un juego que contemple tal posibilidad, la Red y un servidor

¡UN MUNDO DE DIVERSION!

La maraña que atrapa nuestro planeta bajo sus hilos, es la red física que sirve de soporte para el transporte de la información, aunque hemos de reconocer que esta información no se limita sólo a juegos, sino que a través de ella discurre cualquier cosa. Si tenemos dos sitios en la Red, en los cuales se están disputando sendas partidas, lo que menos importa es la identidad de los jugadores, que han podido conectarse desde cualquier parte del globo, e incluso desde una estación espacial.

Como todo tiene lugar de una forma tan rápida en la red, tendremos, a veces, la sensación de estar jugando en tiempo real, pero no será la verdad.

VIAJES DIFERENTES

UNA NUEVA FORMA DE DISFRUTAR DE TU TIEMPO LIBR

EL ATLAS MEDIO

Un vasto territorio del centro de Marruecos repleto de montañas, pueblos y sonrisas al viajero

Ya a la venta

Visitamos las Estancias Rurales de:

- El Señorío de Briñas en La Rioja
- El Balneario de Arteixo de A Coruña
- Casa El Molí en Siurana d'Empordà (Girona)
- Casa del Obispo en Budia (Guadalajara)

Rutas de ensueño:

- Para catar los vinos de Rueda
- En la costa de Girona hacemos los Camís de Ronda
- Recorremos el cañón del río Júcar

OLIVENZA
La España desconocida del suroeste de Badajoz

URKIOLA
El fascinante parque natural de Bizkaia

...Y mucho más sobre viajes, naturaleza y ocio en la revista

Turismo RURAL

Reviews

58 ..... Aventura/Rol
60 ..... Estrategia
68 ..... Acción
86 ..... Deportes
90 ..... Simulación

Flot pág. 90
Shadowman pág. 68
Re-Volt pág. 80
Braveheart pág. 64
Unreal Tournament pág. 72
Soul Reaver: Legacy of Kain pág. 76

Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

La comodidad de las series

Might and Magic VII

For Blood and Honor

Ya van siete entregas con la que nos ocupa ahora. Al margen de los mínimos cambios necesarios para pasar de una a otra, esta serie siempre había progresado lentamente a nivel tecnológico, pero parece haberse estancado en un punto al igual que sucediera con Lands of Lore III.

Entre las entregas cinco y seis pasaron cuatro años, por lo que el cambio tecnológico fue notable. Sin embargo, después de Might and Magic VI el año pasado, la séptima se limita a arreglar unos cuantos problemas técnicos del entorno 3D sin subsanarlos del todo, y se queda radicalmente obsoleta en cuando a tecnología 3D se refiere, por mucha aceleración 3D que soporte (eso sí, exigiendo 8 MB de memoria RAM en la tarjeta aceleradora).

Sin embargo, dada la escasez de juegos de rol y aventura que hay últimamente, es muy posible –y comprensible– que tanto los aficionados al género como los seguidores de la serie estén dispuestos a pasar por alto esta falta, ya que si bien el espectáculo visual es importante cuando uno se dispone a pasar más de un centenar de horas con un juego, mucho más lo son en este caso aspectos como jugabilidad, argumento y parafernalia rolera.

Ajustado al esquema

Cual fórmula musical de radio, Might and Magic VII repite los mismos elementos de juego que sus predecesores: toneladas de misiones, monstruos y personajes, todo ello arropado por el clásico sistema de rol consistente en el avance de niveles de experiencia a costa de los puntos obtenidos en combate, por tesoros y por cumplir misiones. Aunque el guión –que trataremos un poco más adelante– debiera imponer la elección entre dos grupos de personajes únicos y predefinidos, New World Computing ha optado esta vez por respetar la buena tradición rolera permitiendo al jugador elegir entre varias clases y razas típicas del género.

La fórmula se repite también para el resto de los aspectos del juego: visual, sonoro y combate –en tiempo real o por turnos, a gusto de cada uno–. A excepción de la banda sonora, nada ha mejorado desde el juego anterior.

Las buenas noticias

Lo que sí marca definitivamente una diferencia entre Might and Magic VI y VII es el guión. Ahora, en lugar de una larga lista de misiones inconexas alternadas de forma incoherente, existe una espina dorsal a la que se adhieren cual costillas las numerosas misiones que ofrece el juego.

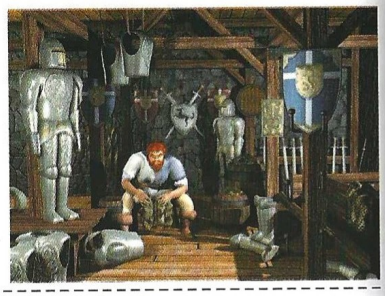
El escenario es Erathia –igual que en la última entrega de Heroes of Might & Magic–, y el trasfondo una guerra racial que se recrudece principalmente en la aldea de Harmondale. El grupo de personajes controlado por el ordenador gobierna la zona, y debe decidirse por uno u otro bando. Elfos o humanos, ¿qué hacer? A través de una serie de misiones iniciales, el jugador podrá definir a quién servir.

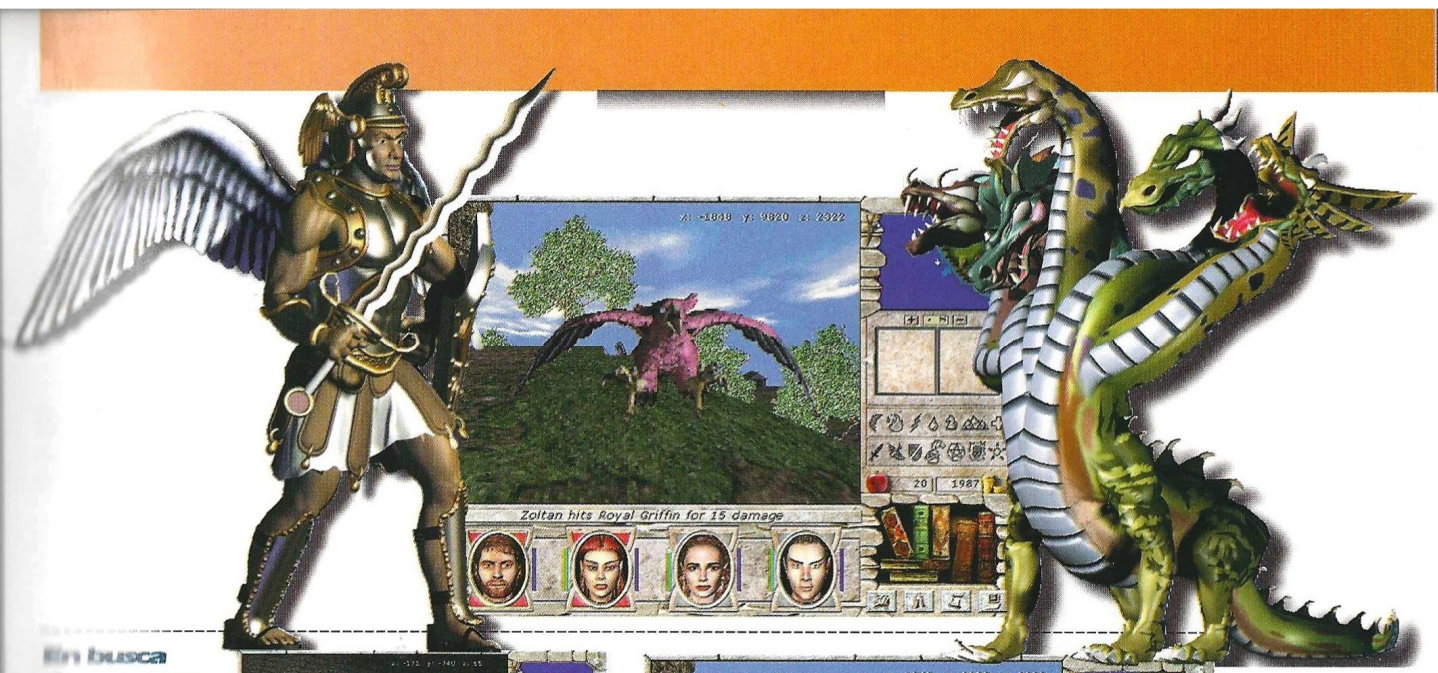
Sea cual sea la decisión, en un momento dado morirá el árbitro de la guerra, y como señor del reino, el jugador tendrá que elegir a un sucesor entre dos posibles candidatos que representan respectivamente el bien y el mal, la luz y la oscuridad. La elección marcará a fuego el resto del juego, por lo que existe la posibilidad de empezar de nuevo y escoger al otro candidato.

Las recompensas no son pocas: la luz y la oscuridad tienen cada una sus ventajas y desventajas, misiones diferentes, conjuros distintos y hasta un interfaz que cambia de uno a otro (como ya sucediera en tantos y tantos juegos de estrategia en tiempo real). La trama se retuerce constantemente, y tiene grandes héroes y terribles villanos, como debe ser, y también traiciones y bastantes sorpresas que merece la pena descubrir por uno mismo.

Para ello hay dos instrumentos muy útiles que son las anotaciones automáticas y el diario de misiones, donde se almacena toda la información relevante que pueda ayudar de una u otra manera a la conclusión de cualquier objetivo. Sin embargo esto no sería un juego de rol en toda regla si no hubiese toneladas de personajes y conversaciones, así que hay miles de líneas de diálogo que aparecen hasta debajo de las piedras, con comerciantes, campesinos y mil y un personajes con los que se puede hablar de los temas más superficiales imaginables.

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, 375 MB libres en disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: New World Computing
Distribuidor: Proein





En busca de nuevos terrenos

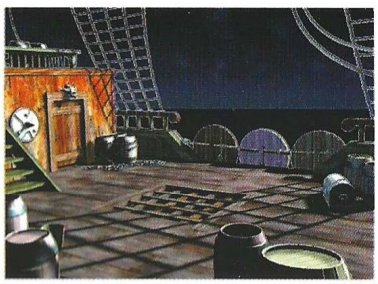
Y en medio de todo esto está un jueguecillo de cartas llamado Arcomage, que se juega en las tabernas. No es una opción, ya que algunas misiones implican ganar una partida en determinado lugar, así que hay que aprender por narices. Eso sí, es fácil. Fácil, adictivo y divertido. Hasta tal punto que no sería de extrañar que apareciese, al menos en Estados Unidos e Inglaterra, un juego de cartas real inspirado por este subjuego de ordenador, lo que indudablemente ampliaría aún más las fronteras del universo Might & Magic.

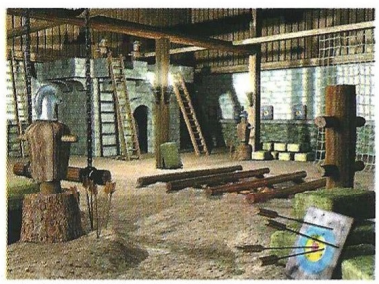
La trama se retuerce de manera constante, y tiene grandes héroes y terribles villanos

Todo esto nos lleva a poner en la balanza dos cosas: el deplorable apartado técnico del juego, y el fabuloso "resto". Muchas veces hemos defendido la diversión del juego por encima de la tecnología, y aunque en este caso consideremos inaceptable el aspecto tecnológico, lo demás está tan bien que pesa más. Además, al fin y al cabo, los aficionados a este tipo de juegos no tenemos tanto donde elegir, ¿verdad?

El truco es...

Hazte con una buena baraja de Arcomage y juega bastantes partidas –pero no te dejes enganchar tanto como para olvidar el resto del juego–. Tu buen hacer en este juego de cartas te permitirá salvar sin obstáculo algunas misiones.





Calificación

Might and Magic VII For Blood and Honor

Pros: Por fin la serie tiene en su séptima entrega un guión coherente, y recupera la tradición rolera de selección y generación de personajes. La "invención" del Arcomage es un interesante valor añadido.

Contras: Might and Magic VII supone un grave estancamiento tecnológico en la serie, y dependiendo de las prestaciones de la tarjeta gráfica de cada uno y la velocidad del procesador, esto se deja notar en velocidad de juego y calidad visual.

La Tercera Guerra Mundial

Force 21

Los Chinos avanzaban rápidamente ganando terreno a la federación rusa. Los carros de combate habían empezado a cosechar victorias. Pero no era suficiente. El apoyo americano a Europa era fuerte, y su maquinaria de guerra iba a poner las cosas difíciles al ejército del pueblo.

Un juego de estrategia que mezcla elementos tácticos, con un argumento creíble y una escenografía muy adecuada, es como podríamos definir a Force 21. Basado en las guerras entre China y diferentes fuerzas operativas en Europa, concretamente en Kazahkistán, deberemos de superar misiones encaminadas a la defensa de nuestros intereses y a sofocar el intento chino de doblegar a Europa. Tom Clancy sigue aportando su enorme experiencia en el campo de la guerra moderna para ofrecernos un producto que destaca por su calidad y por su fiabilidad tanto técnica como histórica.

La infantería mecanizada y los carros

A fin de poder desarrollar nuestras misiones, dispondremos de los grandes protagonistas del juego: los carros de combate y la infantería mecanizada. El ejército chino es una de las fuerzas armadas mejor armadas del mundo, habiendo imitado la mayoría de los sistemas occidentales. Dispone de un armamento que ha mejorado con el paso del tiempo y un número aplastante de hombres. Por otra parte, las fuerzas occidentales con mandos divididos, con los refuerzos americanos a miles de millas de distancia, se encuentran con un grave problema de abastecimiento. Como ventaja, las fuerzas americanas disponen de la mejor tecnología de combate del mundo.

Posibilidades de juego

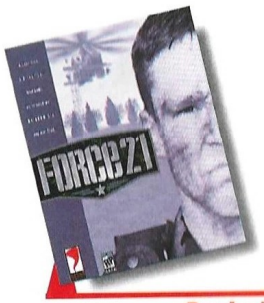
El programa trae varias posibilidades de juego. La más interesante de todas es el modo de campaña, que consiste en un montón de misiones sencillas, en la que nos expondrán una situación táctica que debemos de cumplir. Una vez acabemos con los enemigos o seamos destruidos, una pantalla de información expondrá el resultado. Otro de los modos es el de misiones sencillas. Aquí entraremos en un menú, donde seleccionaremos las misiones que queramos efectuar y nos explicarán con todo lujo de detalles que es lo que tendremos que hacer.

Las campañas son muy distintas dependiendo del bando que escojamos: los chinos tienen un rol mucho más agresivo, puesto que su papel es el de invasores. A su vez, las fuerzas americanas y soviéticas deberán defender el territorio y debilitar al poderoso ejército chino.

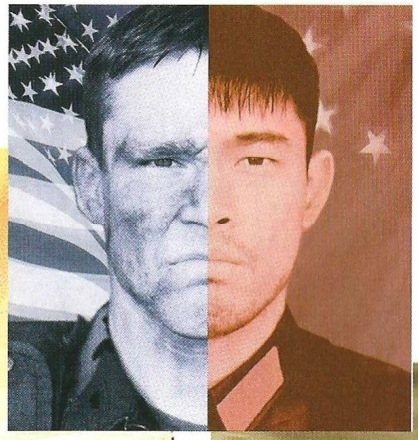
Por último podemos elegir jugar en red, a través de Internet, por red local o cable serie y conectar varios ordenadores para jugar un todos contra todos.

Las misiones de combate

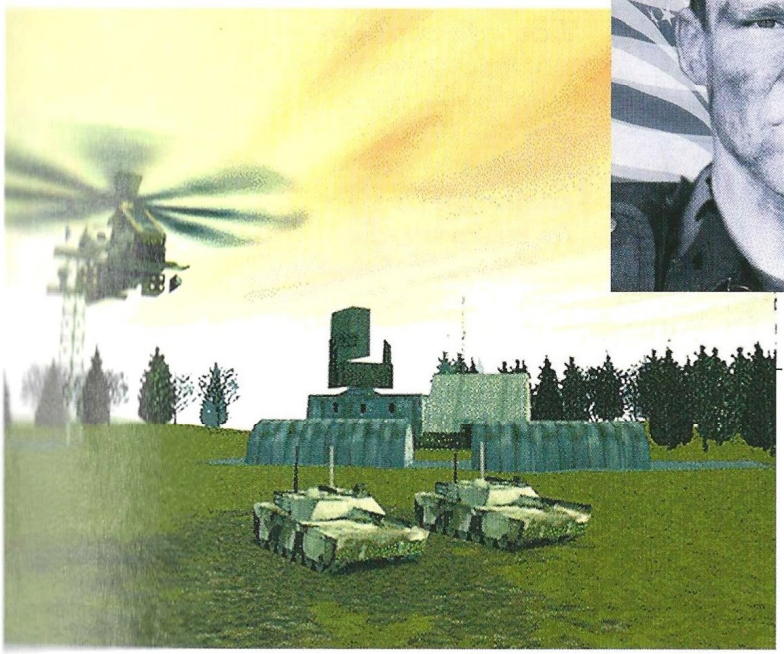
Normalmente partiremos de una de nuestras instalaciones defensivas o algún puesto avanzado. En casi todas llevaremos varios escuadrones que seleccionaremos mediante un clic del ratón o a través de pinchar la letra del escuadrón correspondiente en la pantalla. De todas formas el movimiento es muy sencillo y los escuadrones se manejan con facilidad La navegación también es sencilla y sólo



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, Windows 95/98, SVGA, 50MB de disco duro libres, CD ROM 4X, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Red Storm Entertainment
Distribuidor: Proein



Tom Clancy sigue aportando su enorme experiencia en el campo de la guerra moderna



tendremos que observar los radares de seguimiento para llegar a los objetivos designados sin problema.

A su vez, los efectos de sonido y las explosiones, los vuelos de misiles y en resumen toda la apariencia gráfica del juego es

La definición gráfica del programa es muy buena, y resulta un verdadero placer observar como discurre la batalla en la pantalla de nuestro ordenador. Los combates son tremendamente intensos, y los enemigos se comportan bastante realmente, haciendo gala de una inteligencia artificial más que aceptable.

Los efectos de sonido y las explosiones, los vuelos de misiles y en resumen toda la apariencia gráfica del juego es impresionante

impresionante. Una mención aparte, merece el sistema de inteligencia artificial. Todas las fuerzas en combate se comportan de una forma totalmente real, emboscando y eligiendo los mejores sitios para sorprendernos, siguiendo fielmente las más genuinas tácticas de guerra moderna. Por último, y como conclusión final, hay que decir que Force 21 es uno de los mejores programas de estrategia de los últimos tiempos, y que no solamente es bueno por su calidad técnica, sino porque además trata uno de los temas de más candente actualidad, como es el conflicto chino, y si no, que se lo digan a los americanos y a Taiwan.

El truco es...

Lo más importante es buscar abrigo entre los accidentes del terreno. Una vez estemos oculos y a salvo del fuego enemigo, esperaremos mirando nuestro radar de superficie a que los tanques enemigos se encuentren a tiro. Utilizar los tanques ligeros y las unidades de reconocimiento para poder encontrar al enemigo. Cuando la situación sea desesperada no dudes en pedir apoyo aéreo.

Calificación

Force 21

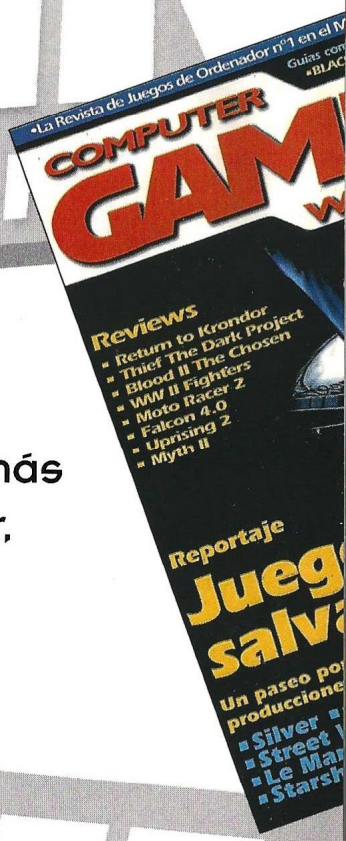
Pros: Un gran nivel gráfico. Acción intensa y una campaña con misiones interesantes y llenas de emoción. Posibilidad de jugar con los dos bandos. Como corresponde al señor Clancy, tanto la información como el nivel técnico de los carros de combate, es totalmente fiel y detallada. Un gran programa de simulación táctica.

Contras: El terreno nos juega malas pasadas en ocasiones. Requiere máquina potente en su máxima resolución, pues los gráficos tienden a ir a saltos si no rebajamos el nivel de detalle. En los niveles difíciles la dificultad tiende a ser prácticamente insuperable, llegando a ser el enemigo bastante superior en número.

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

20%

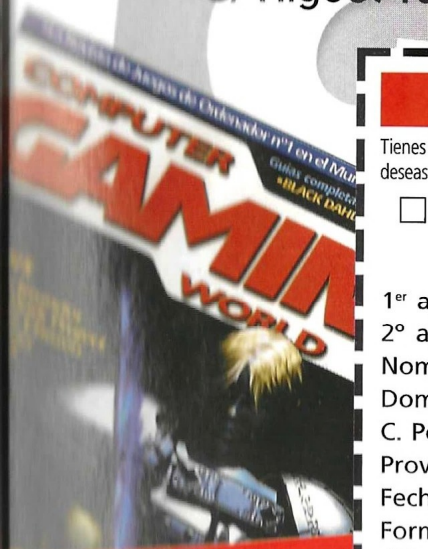


Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



GRATIS
CADA MES
UN JUEGO
COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

COMPUTER GAMING WORLD

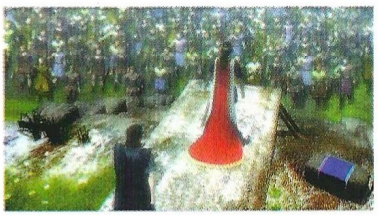
Una tierra, un Rey

Braveheart

En la primavera de 1296, Eduardo I, a la cabeza de un impresionante ejército, invade Escocia, saqueando Berwick, y haciéndose con las tierras bajas del Sur. Entre una maraña de luchas de poder y conflictos políticos, William Wallace se enfrenta tanto a Eduardo I, como a los nobles que, obcecados por el poder, no son capaces de unificar Escocia.

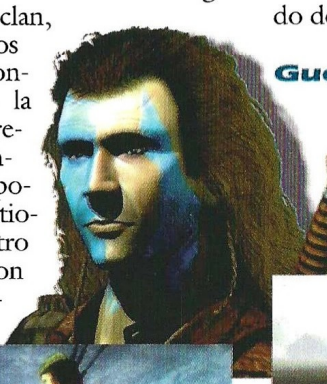
Braveheart es un interesante juego de estrategia basado en la película homónima, protagonizada por Mel Gibson. Aunque normalmente los juegos que se basan en películas no suelen tener una gran fiabilidad, en Braveheart, son coincidentes grandes cantidades de elementos que le confieren un interés bastante especial. En primer lugar, el período histórico en el que está ambientado es poco frecuente de ver en cualquier tipo de juego de estrategia. Las guerras civiles inglesas, salvo la protagonizada por Cromnwell, no suelen ser objeto de inspiración y mucho menos la campaña de Escocia.

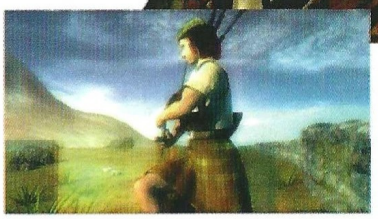
Por otra parte, el programa nos muestra una justa mezcla entre la planificación y la acción, combinando magistralmente elementos de estrategia en tiempo real, al mismo tiempo que nos hace manejar comercio, desarrollo y construcción de armas y equipos.



Estructura del programa

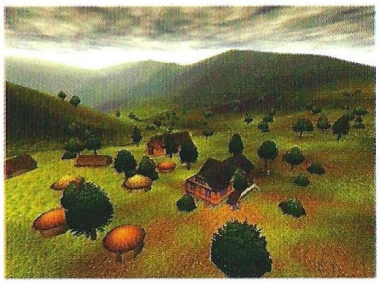
Una vez que hemos acabado de seleccionar las opciones básicas y el nivel de dificultad, elegiremos la cantidad de clanes con los que jugaremos y seleccionaremos el que más nos guste para liderarlo. Las diferencias entre unos y otros se basan en su nivel de agresividad, su capacidad de comercio o su situación estratégica o habilidad diplomática. Como norma común suelen estar bastante equilibrados. Tras haber elegido nuestro clan, empezaremos a tomar contacto con la pantalla de recursos. A través de ella podremos gestionar nuestro territorio con todas las opciones disponibles y planificando las acciones que queramos tomar. Lo primero y más importante sería colocar a nuestros líderes al frente de un ejército y empezar a enviar embajadas utilizando la diplomacia con los demás clanes. Ellos pueden tener informaciones valiosas con las que avanzaremos más que si guerreamos sin sentido. Cuando las iniciativas diplomáticas acaben y siempre por el bien de Escocia, (pues hay que recordar que la unificación del país y la expulsión de los invasores ingleses es nuestro objetivo), enviar vuestro ejército y ganar en una batalla campal será el próximo objetivo. A partir de aquí el juego cambia su estructura y pasaremos al modo de 3D.

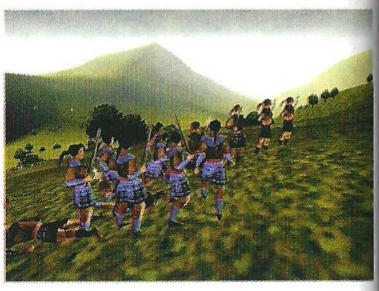


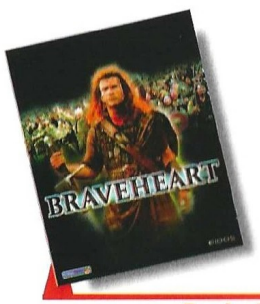


Guerra virtual

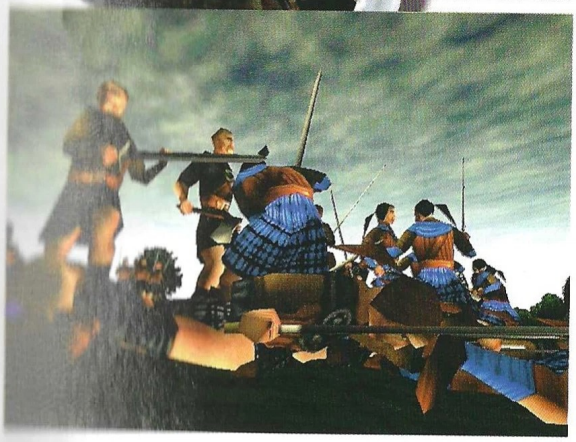
Este es uno de los puntos más fuertes del programa, y sin lugar a dudas el más emocionante. Podremos seleccionar cualquier tipo de vista desde una cámara virtual, eligiendo ver desde los ojos de cualquier miembro del ejército. La variedad de vistas es asombrosa y la acción rápida y contundente. Con una especie de radar controlaremos los movimientos y las colocaciones de nuestras tropas y las enemigas. Una vez localiza-



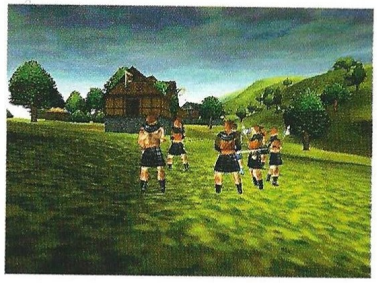




Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 200Mb de disco duro libres, tarjeta 3D, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

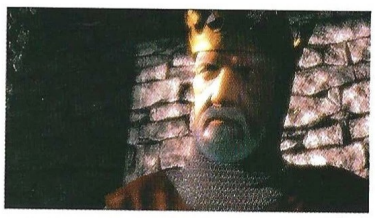


La batalla es cruenta y terrible, la sangre ensucia el suelo por doquier y los cadáveres quedan sobre el campo con su siniestra presencia



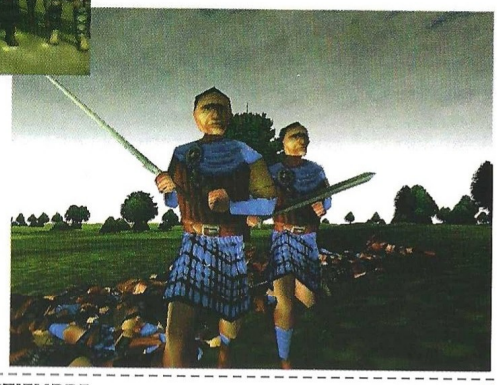
El truco es...

Si apretamos la tecla de suprimir (Supr o Del) nos encontraremos una ventana abierta en la que podremos lanzar mensajes. Si escribimos SESQUIPIDILIUM, aparecerá un mensaje en la parte inferior que nos avisará que el modo Cheat está activado. Una vez ahí, si la batalla nos es desfavorable, podemos volver a apretar la tecla de suprimir, y teclear BANNOCKBURN, con lo que observaremos como muere todo el ejército enemigo.



dos ambos ejércitos, adoptaremos la formación que más convenga al tipo de ataque o defensa que realicemos. Durante la batalla es posible cargar, contraatacar y un sinfín de opciones de movimiento. La batalla es cruenta y terrible, la sangre ensucia el suelo por doquier y los cadáveres quedan sobre el campo con su siniestra presencia. La acción es rápida y trepidante y la lucha contra el enemigo es sin cuartel.

Si a todo esto añadimos la posibilidad de jugar en red, que el juego está íntegramente traducido al castellano, y la profundidad de sus acciones, al crear una atmósfera tan real, nos da lugar a pensar que Braveheart es uno de esos programas adictivos y emocionantes que darán mucho juego.



Calificación

Braveheart

Pros: Fiabilidad histórica. Está basado en un período histórico que no suele representarse en ningún wargame. La calidad gráfica es excepcional y las animaciones y trajes de la época así como los efectos son soberbios. La facilidad de poder pasar el control del comercio al ordenador, se agradece. Un gran juego que mezcla planificación y estrategia en su justa medida. Texto y voces traducidas al castellano.

Contras: Banda sonora repetitiva y cargante. Si queremos disfrutar de Braveheart, deberemos de poseer no sólo un buen equipo, sino también una buena tarjeta aceleradora que soporte, OpenGL, Glide o Direct 3D. El interfaz por el cual aceleramos el tiempo es un poco tedioso, y ralentiza el juego.

Cincuenta años de guerra moderna

The Operational Art of War II

Modern Battles 1956-2000

Desde las operaciones de combate israelíes, pasando por la guerra de Bosnia, hasta futuros conflictos con China o Corea, esta nueva entrega abarca un periodo histórico lleno de guerras en la sombra y de conflictos multinacionales.

La nueva entrega de Talonsoft, dedicada a la guerra moderna, tiene como escenario el mundo. Con un sistema de juego estandarizado, bien diseñado, nos permite recrear cualquier situación bélica, con la experiencia previa de los anteriores juegos de guerra ya probados sobradamente. Es una experiencia única para poder estudiar 50 años de guerra moderna desde el fin de la Segunda Guerra Mundial. Esta nueva entrega ha aumentado enormemente el nivel gráfico gracias a una estética mucho más depurada, mejorando también su nivel de inteligencia artificial.

Un juego de guerra

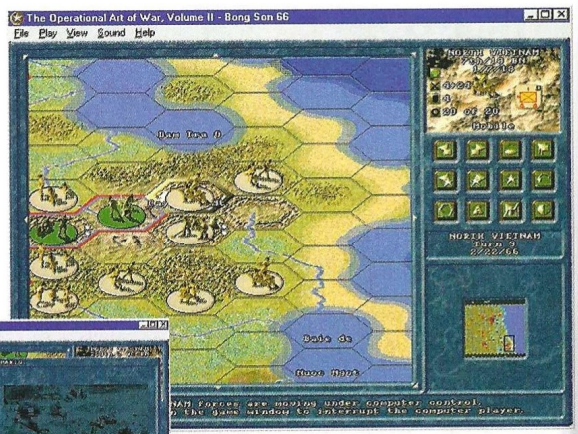
Es un programa típico dentro de la estructura clásica de los juegos de guerra. Muy adecuado para el jugador clásico que disfruta de toda la gestión, planificación, y desarrollo de un mando militar completo.

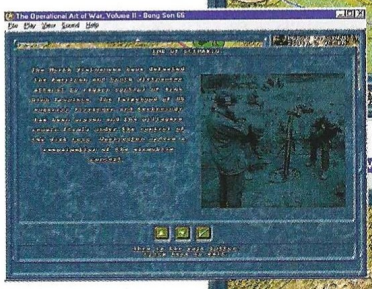
Con respecto a la estructura del programa, aunque ha sido mejorada y es más sencilla, no cambia prácticamente nada, siendo en fondo y forma, casi exactamente igual a su antecesor. Como la anterior parte, es un programa por turnos, en el cual el jugador activo dispone de unas fases alternadas, como son de movimiento, fuego defensivo del enemigo o fase de ataque, en las que podrá mover o disparar todas, algunas, o ninguna de las unidades a su mando. Por otra parte, el aspecto gráfico del juego podrá cambiar a nuestra conveniencia, utilizando el modo 3D o el modo de mapeado normal.

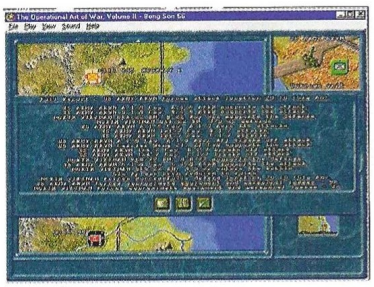
Editor de escenarios

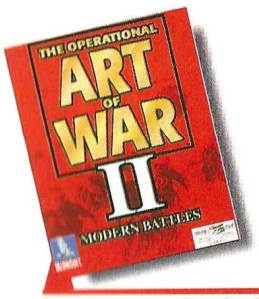
El programa viene con una buena cantidad de herramientas útiles. La más significativa es su editor, una herramienta indispensable para poder sacar todo el partido posible a un juego de estas características.

De esta forma, podemos inventar cualquier conflicto o editar el escenario que nosotros queramos y establecer cualquier situación hipotética de combate que se nos ocurra. Por otra parte, el programa viene con un montón de escenarios ya diseñados, algunos de ellos inventados o modificados por Talonsoft, a fin de que la batalla no sea estrictamente idéntica. Esto proporciona una buena forma de ver la historia desde otro punto de vista. Es muy interesante señalar el gran detalle y la fidelidad histórica de su completa base de datos. Tenemos todos los sistemas de armamento de prácticamente todos los países, con un detallado apunte de cada una de sus características. De esta forma, al editar un escenario, contaremos con toda la información técnica necesaria a fin de que sea lo más real posible.





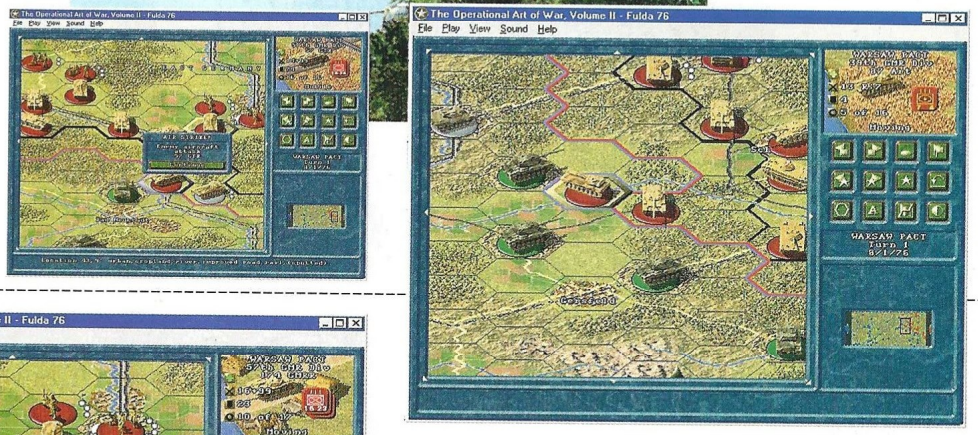


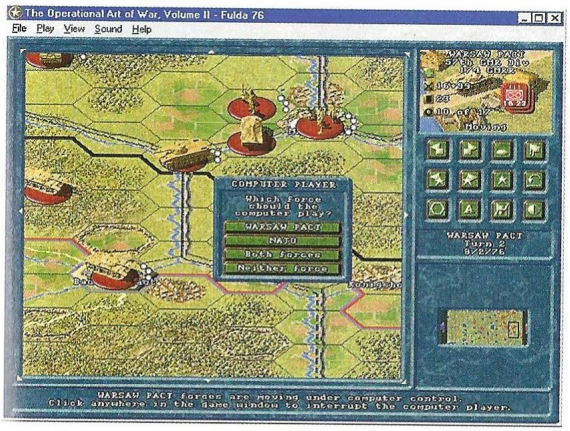


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium, 16 Mb de RAM, Windows 95/98, ratón, CD ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Talonsoft/ Take2 Interactive
Distribuidor: Proein

Posibilidades de juego

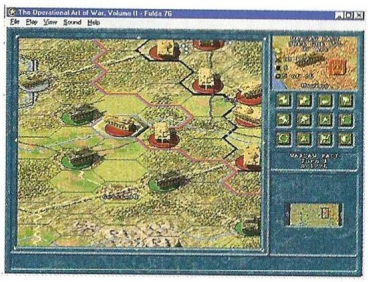
Si hay algo característico de este programa, es su jugabilidad. Podemos jugar en red, Internet o contra el ordenador; este último hace gala de una inteligencia arti-





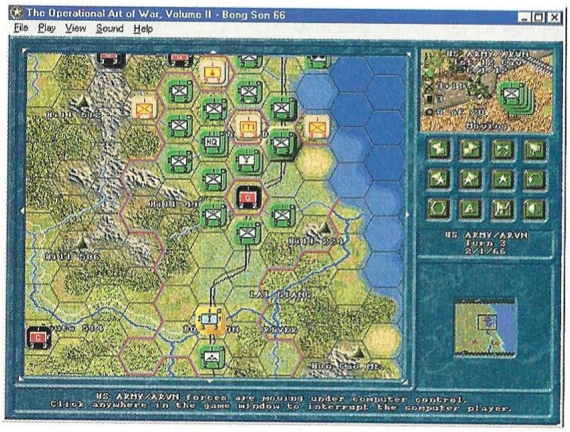
Es una experiencia única para poder estudiar 50 años de guerra moderna desde el fin de la Segunda Guerra Mundial

ficial bastante más depurada y completa de lo que en muchas ocasiones nos gustaría. Tanto la pantalla de juego como las características se puede seleccionar a nuestro gusto. Así, podremos fijar el valor de un hexágono o de cualquier unidad, y cambiar los modificadores. Los sistemas de información que el juego ofrece son de excelente calidad y estaremos en todo momento perfectamente informados de todos los medios a nuestro alcance así como de las unidades enemigas que vayamos encontrando.



El truco es...

La perfecta combinación entre la artillería, los medios mecanizados, la infantería y el soporte aéreo, así como una perfecta planificación de los objetivos a conseguir, es el único truco válido para poder conseguir la victoria en cualquiera de los escenarios dispuestos.



El juego controla también elementos externos como pueden ser la formación de guerrillas, las poblaciones locales y el tiempo. En resumen podemos decir que este es un juego clásico de guerra con tintes de estética moderna pero sin perder un ápice del encanto y el rigor que debe regir un wargame.

Calificación

The Operational Art of War II Modern Battles 1956-2000

Pros: Una meticulosa información con una base de datos perfectamente diseñada y actualizada. Posibilidad de cambiar el aspecto gráfico del juego. Aún siendo el juego complicado, un interfaz adecuado y sencillo. Un soberbio editor de escenarios, con el que aumentaremos totalmente las capacidades de juego. Amplio período histórico con una estética muy depurada.

Contras: Es un programa realmente complejo para una persona con poca experiencia en el mundo de los juegos de guerra. El modo de juego en 3D es bonito pero poco práctico. La banda sonora no es la más adecuada y es un poco repetitiva.

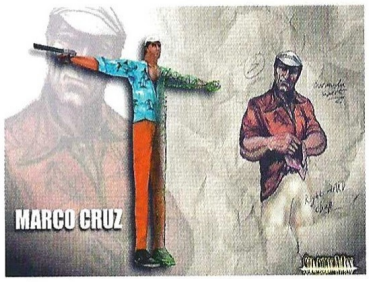
¿A qué saben las almas?

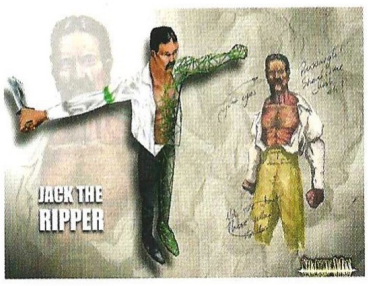
ShadowMan

Cuando los londineneses descartaron la posibilidad de encontrar al culpable de tantas muertes, a su leyenda más aterrorizadora; quizá la opción más cómoda fue darle por muerto. Y... en efecto. Lo estaba. Pero lo que no sospechaban es que un muerto viviente puede ser más abobinable que los propios vivos... cuando su nombre es Jack y su apodo "El Destripador"

Pero la historia que nos cuenta ShadowMan, no es la historia del asesino más famoso de los últimos tiempos. No se refiere a las personas que perdieron la vida gracias a su retorcida mente, sino a la obra que comenzó cuando, desde la propia introducción del juego, se nos traslada a una singular conversación que tiene lugar en las cloacas de Londres. Una éxperiencia que haría temblar las mentes más firmes de haber estado ahí, en aquel terrible lugar en donde el propio Legión, uno de los seres más misteriosos de la historia Antigua, trataba de proponer un trato a Jack el Destripador, el arquitecto: la construcción de un terrible lugar, a cambio de lo que tanto había buscado conocer: las almas.

Su obra sería el "Asilo", una construcción creada para el Más Allá, en donde poder guardar las almas más corruptas de la humanidad, para preparar la venida poco gloriosa del hecho más anunciado y menos esperado desde que la historia llena las páginas de los libros y las mentes de los deshauciados: la terrible llegada del Apocalipsis.



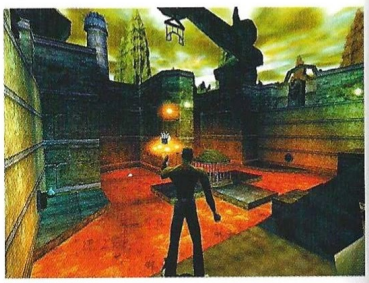


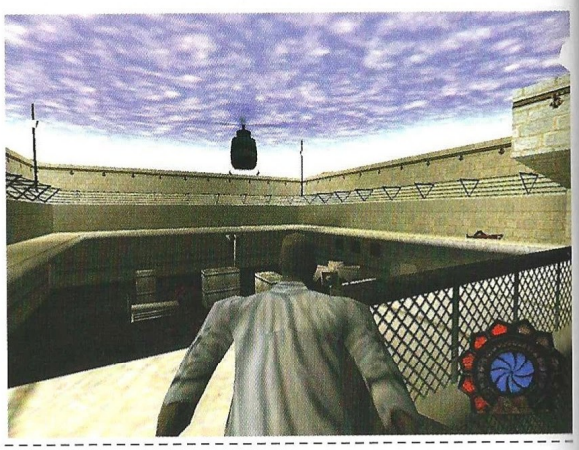
Misterios

Así, con estas expectativas tan alagüeñas comienza uno de los juegos más esperados a la vuelta de las vacaciones estivales. Y es que tu serás el arma que tendrá que luchar contra esa venida del Apocalipsis. En el papel de Mike y su otro "yo" ShadowMan, compartirás los terribles secretos de dos mundos, porque has sido creado para pasearte entre esas realidades tan distintas que son el mundo de los vivos y el de los muertos. Esa facultad, de la que tu querida amiga Nettie es la responsable, puesto que ella –hechicera vudú– te implantó en el pecho la Mascara de Sombras, te permitirá obtener poderes sobrenaturales de los cuales te servirás para alcanzar tus objetivos, y que irán incrementándose a medida que avances a lo largo de la trama y necesites más destreza y poder para solucionar las eventualidades que se te vayan presentando.

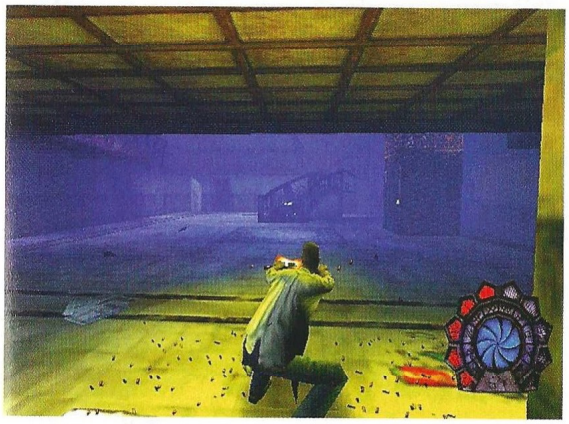
El juego se desarrolla en tercera persona dentro de un entorno tridimensional con absoluta libertad de movimientos. Pero esta circunstancia, tan traída y llevada a lo largo de los últimos meses por otros muchos títulos, no sería subrayable de no ser por los gráficos, efectos de sonido y efectos especiales tan espeluznantes que la acompañan, haciendo que el protagonista pueda correr, saltar, trepar ayudado de cuerdas, accionar mecanismos, recoger objetos o llevar a cabo cualquiera de las acciones que uno de nosotros podríamos ejecutar de haber sido imbuídos por esa peculiar relidad virtual en cuerpo y alma.

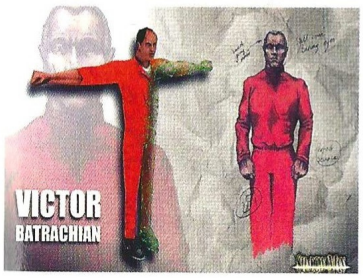
No obstante la trama, existirán objetivos "menores" a lo largo del juego, por llamarlos de alguna forma, como puede ser el tener que encontrar los





Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 350Mb de disco duro libres, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 8x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim

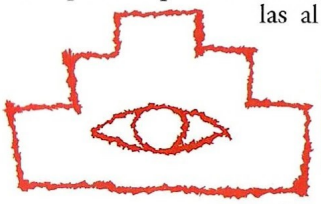




tres trozos de una daga legendaria llamada L'Eclipser, que fueron diseminados por el mundo de los muertos gracias a la astucia del ShadowMan que te precedió en la lucha contra el Mal; o el hecho de que tendrás que encontrar a cinco peligrosos asesinos que se encuentran en el mundo de los vivos cometiendo atrocidades, pero tu objetivo primordial será el de detener a Legión en su imparable afán de conquistar para sus hordas el mundo, tal y como lo conocemos quienes nos encontramos aún en éste lado.

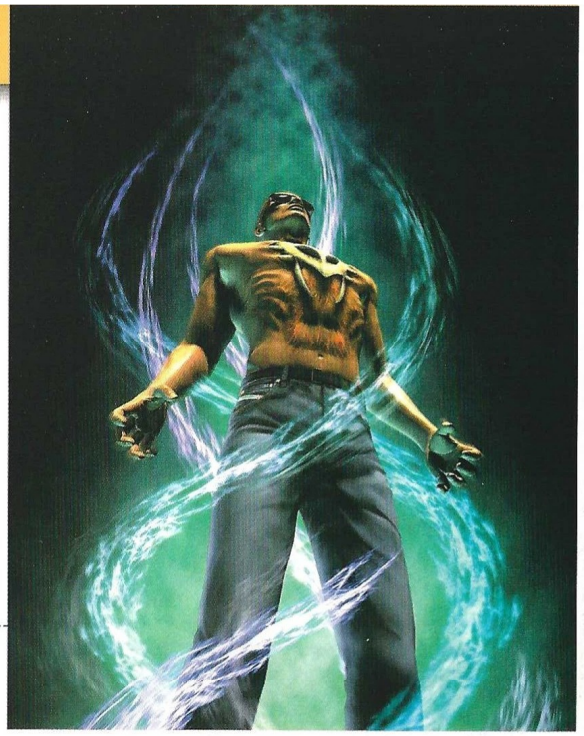
Esa daga de la que hablamos antes, liberará el poder de las Sombras en el mundo de los vivos, y cuando ese poder se manifieste, entonces habrás provocado un entorno agradable para poder capturar a los cinco asesinos en serie que conoces como Victor Karl Batrachian, Marco Roberto Cruz, Milton T. Pike, Avery Marx y Jack 2. Ellos se rebelarán porque sentirán el placer de un entorno que les es propicio, y entonces tendrás que destruirlos. ¿Porqué? Pues porque sus almas han sido proyectadas directamente desde el Asilo por un poder tan grande que aterrorizaría si pudieras verlo.

Esas cinco almas que parasitaron los cuerpos de estas personas son almas Oscuras sobrenaturales, que llegaron hasta el mundo de los vivos para preparar esa tan temible llegada del Apocalipsis, y tú deberás recuperarlas para devolverlas al



Símbolos asesinos

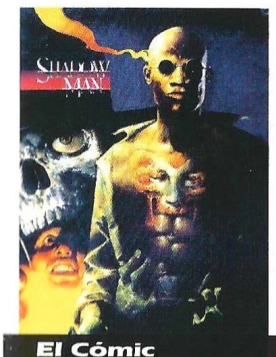
Son las señas de identidad de las cinco mentes más perversas que han existido a lo largo de la historia de la Humanidad. Estos caractéres han sido encontrados junto a los cuerpos sin vida de sus victimas, y siempre han formado parte del macabro ritual de sus asesinatos. Algunas notas escritas en las que aparece la frase "Porque somos muchos" acompañaban estos símbolos. Sus creadores son los enviados directos de Legión, quien planea hacer efectiva la llegada del Apocalipsis a la Tierra. Esta frase de San Marcos, que viene citada en la Biblia, será una de las singularidades que más se repitan a lo largo de la historia que nos cuentan en ShadowMan, que no es ni más ni menos que la lucha entre el Bien y el Mal.



Has sido creado para pasearte entre esas realidades tan distintas que son el mundo de los vivos y el de los muertos

sitio que les corresponde, al mundo de las Sombras más allá del Portal de Huesos que guarda Jaunty, la extraña serpiente con sombrero. Pero además de esas almas, también deberás recuperar las que se encuentran en los govi repartidos por el mundo de los muertos. Ambas clases de intangibilidades son muy peligrosas y se apoderarían de cualquiera que no estuviese preparado para recibirlas en su interior.

Enloquecerías si tuvieras que llevarlas dentro sin la fortaleza que te da la Máscara de Sombras a ti, El Que Camina Entre los Mundos, pero gracias a ella, podrás soportar su poder y albergarlas en tu interior hasta que las lleves de vuelta al lugar que les corresponde, habiendo evitado así que mentes demoníacas se apoderen de entes en un estado tan puro de maldad y puedan manipularlas a su antojo para que sirvan sus oscuras intenciones.



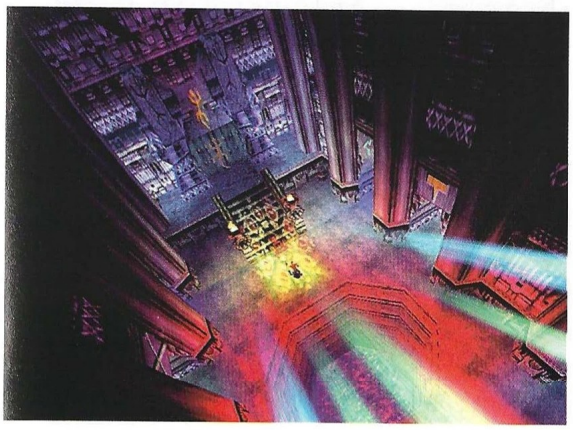
El Cómic

Esta superproducción de Acclaim no ha visto la luz desde la nada, como podría suponerse, sino que tiene su origen en el cómic del mismo nombre, creado hace muchos años por la compañía. Se trata, al igual que el juego, de un cómic para adultos en donde tus peores pesadillas cobrarán forma e invadirán tu intimidad. No se trata en ambos casos de títulos que dejen impasible al jugador o al lector, antes bien, deberías asumir que en éste juego sacado directamente del cómic, la mente sufrirá por lo que sospeche a lo largo de los momentos en que juegues, los ojos no darán crédito a lo que ven cuando observes y leas, y tus oídos se plegarán para no tener que escuchar los lamentos que jamás imaginaron ni en tus peores pesadillas.

Un lugar en ninguna parte

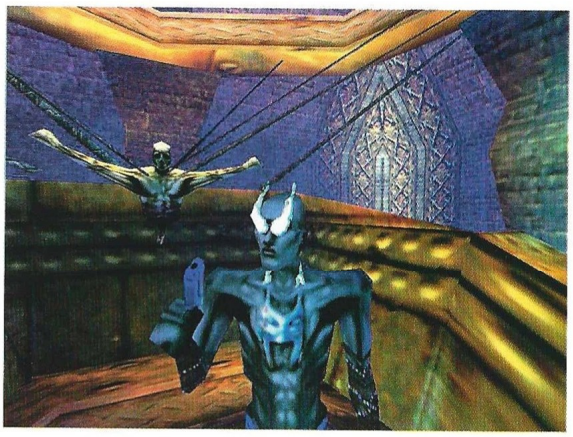
Ayudado por un sencillo interfaz, y haciendo gala de un potente motor que usa tecnología de partición espacial binaria para poder crear escenarios casi virtualmente ilimitados, en ShadowMan las realidades se acercan un poco más a la verdad. Desde los cuerpos deformables de los protagonistas, a los que se les ha concedido también el beneficio de una anatomía peculiar gracias a una herramienta llamada Softskin que les dota de una musculatura creíble, hasta el uso de la más tradicional captura de movimientos, todo se conjuga en este título para ofrecer ante la atenta mirada del jugador un espectáculo increíble, despreciable y bello a la vez, que arrancará de quienes lo jueguen las más variadas reacciones.

ShadowMan no puede jugarse en compañía de nadie. Deberás estar solo o sola en tu habitación y



Tu objetivo primordial será el de detener a Legión en su imparable afán de conquistar para sus hordas el mundo

a oscuras, si eso es posible, para experimentar las verdaderas sensaciones que Acclaim pretende ofrecerte en este título. No hay tregua, la mediocridad no es un concepto que los desarrolladores del producto hayan llegado a tener en cuenta, sino que han puesto toda la carne en el asador y –afortunadamente para todos nosotros– han acertado de lleno. Así, repleto de excelencias y con una banda sonora digna de una gran película, se nos ofrece en cuerpo y alma la experiencia del final del milenio. Una propuesta arriesgada que sobresale por encima de lo que hayas tenido oportunidad de conocer hasta ahora como juego de acción.



El truco es...

Ten cuidado con el puente que tienes que cruzar cuando te dirijes hacia la iglesia porque se romperá con el peso y puedes caer. Una vez que te encuentres al otro lado del Portal Óseo, reconocerás los govi que contienen las almas oscuras que deberás albergar en tu interior por su peculiar forma: sujetos entre unas estacas se asemejan a recipientes de cuero cosidos para no dejar escapar lo que se encuentra en su interior.

Y es que uno nunca sabe cuándo le llegará la hora de rendir cuentas ante el mundo... y menos si las cuentas –como es el caso de Mike y ShadowMan– tienes que rendirlas a menudo, y en dos mundos. Cuando comiences a jugar ShadowMan, estarás en el mundo de los vivos. Tendrás que encontrar una iglesia en cuyo interior se encuentra tu amiga Nettie, la hechicera que hizo de ti lo que eres. Desde ese lugar entrarás de lleno al otro mundo agarrándote al osito de peluche de tu hermano pequeño, que fue asesinado. Y desde ese momento serás un depredador implacable que no podrá amedrentarse por lo que vea ni por lo que oiga. A partir de ese instante tus sensibilidades habrán desaparecido y sólo te importará el resultado de la caza. Una caza eterna para creaciones eternas de corta vida material...

Calificación

Shadow-Man

Pros: Guión, localizaciones y gráficos excelentes. De fácil manejo, resulta muy adictivo. El juego está en castellano.

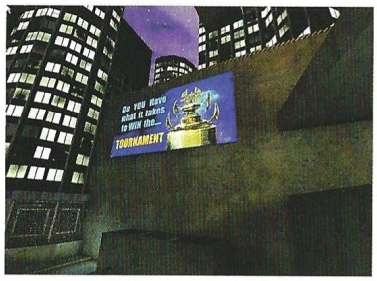
Contras: Su extensísimo mapa impide una clara orientación en ocasiones. Existen unos apenas perceptibles errores de clipping.

La hora del Deathmatch

Unreal Tournament

Tras las duras críticas que Unreal recibió en lo que a modos para multijugador se refería, Epic se estaba deseando quitar la espina que tenía clavada desde entonces. La cuestión es si lo habrá conseguido.

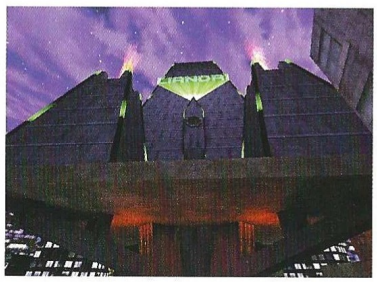
Pues en cierto modo si que lo ha conseguido, ya que nos encontramos frente a un título que es un prodigio de la técnica y que además engancha desde la primera partida. Al contrario que su predecesor, Unreal Tournament no cuenta con un sólido argumento en el que debamos luchar por sobrevivir. Habrá que conseguirlo, pero de un modo más radical. Como el propio título del juego indica, nos veremos sumidos en un torneo de lo más peculiar, que en muchas ocasiones nos recordará películas como por ejemplo "Perseguido". Lucharemos contra nuestros oponentes por la supervivencia, en una especie de torneo en el que el salvajismo alcanza unas cotas impensables para muchos. Y sólo nos limitaremos a eso, sobrevivir y acabar con todos y cada uno de los enemigos que pueblan la arena de combate.



Más bien todo lo contrario

Como ya hemos dicho, el juego que nos ocupa se desliga totalmente de la anterior entrega, haciendo de él un entretenimiento totalmente nuevo, que parece haber sido sometido al más radical lavado de cara. Tan solo algunas armas se mantienen, pero tampoco llagan a ser iguales. Las que estaban antes parecen diferentes. Si en Unreal apenas impresionaban y casi no emitían ruido, ahora todo ha cambiado. Cada arma que cojamos será más devastadora que la anterior con diferencia, hasta el punto de poder destruir a varios oponentes de un solo disparo.

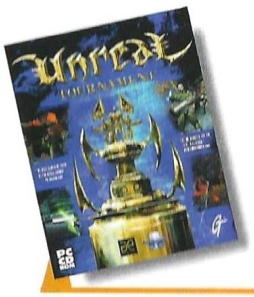
Los escenarios son otra historia. Además de luchar en algún castillo parecido al de la secuencia introductoria de Unreal, nada parece igual. Cada decorado es totalmente distinto y la acción transcurre en los sitios más dispares que uno pueda imaginar, lugares que sólo pueden salir de una mente retorcida. Todas y cada una de las localizaciones son fantásticas, y por supuesto de un tamaño descomunal, algo que va aumentando a medida que progresamos en el desarollo de la acción.



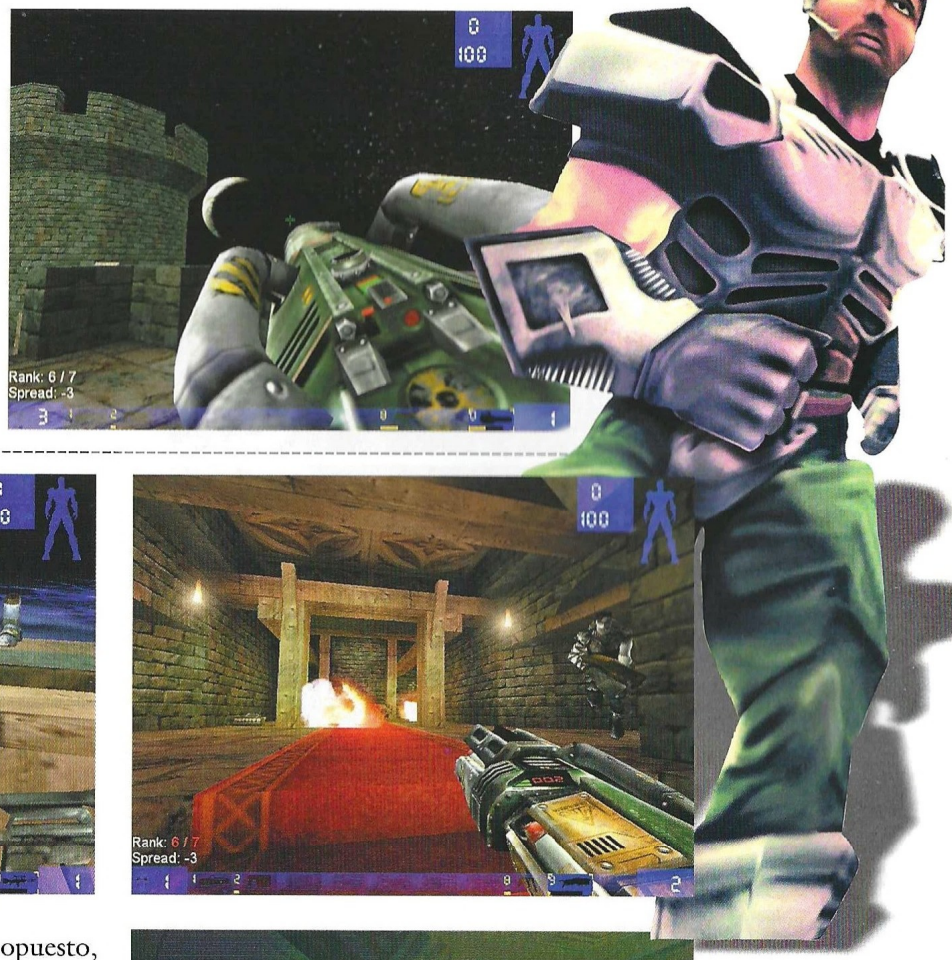
Los modos de juego también desempeñan una gran baza en Unreal Tournament. Desde el "simple" modo para un solo jugador en cualquiera de las modalidades que se nos ofrecen, hasta un devastador modo multijugador vía Internet, a lo que hay que añadir varios niveles de dificultad y un modo turbo para los más atrevidos, algo que desde el punto de vista técnico resulta impresionante, pero a la hora de jugar se hace demasiado soporífero. Como decimos, sólo para los más atrevidos y para aquellos que disfruten con la más grande de las locuras, pero profundicemos un poco más en las mejores cualidades de este juego.

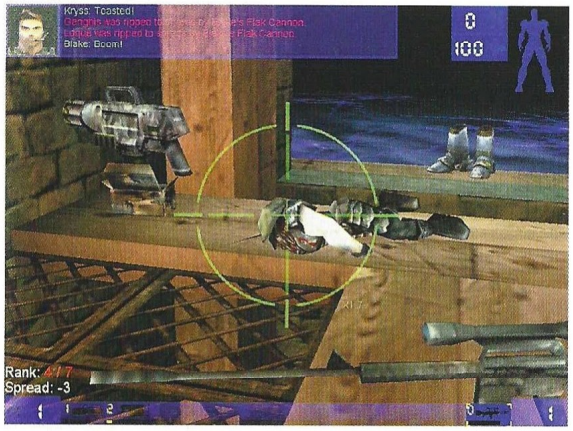
Calidad por los cuatro costados

A diferencia de lo que muchos puedan pensar, Unreal Tournament destila calidad por todos sus "poros", si bien en algunos aspectos flojea más de lo que nos gustaría. El apartado gráfico es digno de elogio y todo se mueve con una suavidad y una velocidad fuera de lo normal. Cada elemento que nos encontramos en pantalla está reproducido a la perfección,



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 300MB de disco duro libres, CD-ROM 8X, ratón, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Epic/GT Interactive
Distribuidor: Virgin

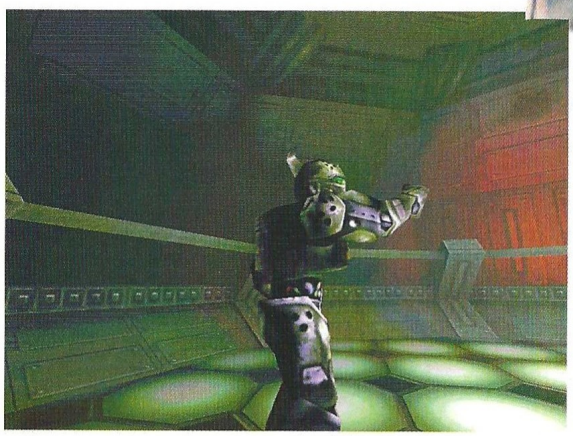




y los juegos de luces dan una sensación de profundidad pocas veces vista.

La variedad de los escenarios en los que "competiremos" queda patente nada más hacer un recorrido por los tres o cuatro primeros, si bien los más adelantados son los mejores y los que derrochan una mayor imaginación. A medida que avancemos, comprobaremos como son mayores en tamaño y tienen una cantidad más grande de trampas. Por ejemplo, los dos o tres primeros escenarios del modo "Deathmatch" se limitarán a una planta superior y una inferior, con lo que aprendérselos no resultará nada difícil, además, sólo combatiremos con un tipo de enemigos. Una vez superemos nivel tras nivel tendremos hasta cinco tipos de enemigos distintos en un sólo escenario. Pero la cosa no es tan simple, la diferencia entre luchar contra un tipo de enemigos en los primeros escenarios, o contra varios en los intermedios y finales tiene su razón de ser.

En el modo "Deathmatch" en concreto cada vez lucharemos con un componente de nuestro grupo contra uno del lado opuesto, esto significa que al principio, cuando luchemos con un tipo de enemigo, sólo estaremos nosotros y él, cuando le eliminemos saldrá otro y así sucesivamente. Pero claro, cuando avancemos a través de los diferentes niveles y luchemos contra cinco o seis grupos distintos, habrá en pantalla tantos oponentes como grupos, con lo que el caos más total y absoluto reinará en la pantalla mientras se desarrollen los combates.



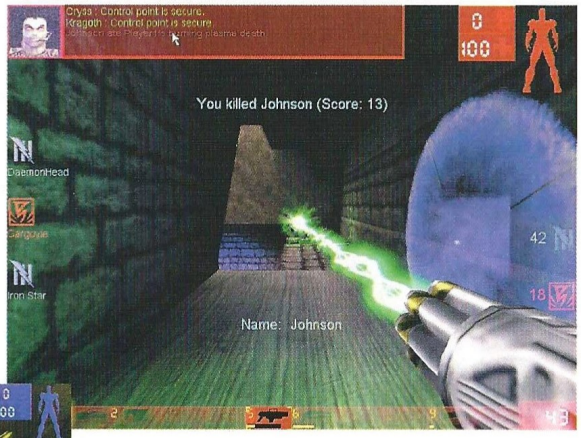
El truco es...

Aprende los escenarios de punta a punta y localiza los que a tu criterio sean los puntos estratégicos mejor situados. Reserva las armas más potentes para cuando tengas a tiro un gran grupo de oponentes.

Todo un arsenal

El otro punto que hará las delicias de los amantes de este tipo de juegos es la cantidad –y calidad- de armas que nos encontraremos repartidas a lo largo y ancho de Unreal. Cada arma que portemos será más destructiva

A medida que avancemos en el juego comprobaremos como los escenarios son mayores en tamaño y tienen una cantidad más grande de trampas



Los juegos de luces dan una sensación de profundidad pocas veces vista

que la anterior. Al principio portaremos la pistola simple, que ya es destructiva por sí sola, y una especie de martillo biónico capaz de destrozar a un enemigo de un solo golpe. A esto uniremos una ametralladora, un lanzacohetes, lasers de varios tipos y como no, las dos mejores y precisas. Una de ellas destaca por la "limpieza" a la hora de masacrar y lo efectiva que es, nos referimos al "sniper rifle", o lo que es lo mismo, el rifle con mira telescópica. Podremos acabar de un sólo y certero disparo en la cabeza a un enemigo estando apostados a más de un kilómetro de distancia en un buen escondite. Gracias al botón derecho de nuestro ratón, aumentaremos el zoom o lo disminuiremos.

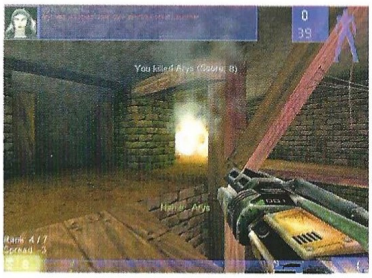
El otro arma, que por cierto no es nada silenciosa y es la más destructiva de todo el arsenal, se llama Reedemer. No es ni más ni menos que un inmenso "Bazooka" con el que podremos destruir a varios enemigos que se encuentren en un radio bastante grande. Pero lo mejor de este arma será el uso que le daremos con el botón derecho del ratón, que como muchos sabréis por el primer Unreal da un cariz diferente a todas las armas, aunque sea lo mínimo. Pues bien, si disparamos este arma con el botón derecho, el punto de vista dejará de ser el de siempre y veremos todo desde una cámara que hay instalada en el proyectil; de este modo, podremos dirigirla por donde queramos hasta el lugar en el que haya más enemigos a batir.

El fallo

Como habréis podido comprobar son muchas las cosas buenas que tiene Unreal Tournament, pero algunos aspectos fallan, sobre todo uno en concreto. A todo lo bueno que hemos dicho de este juego habría que añadir una excelente animación en los personajes, quienes además están realizados con una calidad sin pa-

Otro punto que hará las delicias de los amantes de este tipo de juegos es la cantidad –y calidad– de armas que nos encontaremos

rangón, unos efectos de sonido atronadores y una banda sonora que, aunque apenas nos detendremos a oírla, está en perfecta armonía con el resto de los elementos, es decir, crea el ambiente necesario.



El fallo está en lo complicado que resulta llegar a jugar una partida en red, es decir, con un determinado número de ordenadores conectados entre sí. Las primeras veces que intentemos probar puede ocurrir que lo dejemos por imposible, ya que no les hubiera costado nada incluir una opción de acceso más directo, como en casi todos los juegos de este estilo. El acceso a una partida vía Internet es sencillo y de fácil comprensión, pero aquellas personas que quieran disfrutar de unas partidas con unos amigos porque dispongan de varios ordenadores conectados, es posible que obtengan como regalo extra una pertinaz migraña. Como se puede ver, este es el único fallo notorio que se le puede achacar a Unreal Tournament, y no hay duda de que agradará a más gente de la que en un principio pueda parecer. Sólo tiene un problema más... QuakeIII Arena está en camino.

Calificación

Unreal Tournment

Pros: El fabuloso motor con el que cuenta el juego es asombroso, sobre todo comparado con la anterior entrega. Las armas y la adicción que crea son de otro mundo.

Contras: Para un solo jugador puede llegar a ser demasiado monótono después de un tiempo. Lo difícil que puede llegar a ser intentar jugar una partida en red.

Opuestos vampíricos

Legacy of Kain
Soul Reaver

Los vampiros nunca lo han tenido muy fácil entre los humanos. A pesar de ser seres supuestamente poderosos siempre han sucumbido al hombre. Sin embargo, en Soul Reaver lo único que no veremos —o casi— son humanos, y sí un gran mundo repleto de vampiros y demás seres abominables que nos esperan con oscuras intenciones.

Los amantes de los vampiros y el universo que les rodea es posible que recuerden un juego que apareció allá por 1997 en el que teníamos un papel de lo más curioso: controlar a uno de estos seres llamado Kain y degollar humanos sin parar para alimentarnos a base de la "jugosa" hemoglobina que segregaban. Además de esto, debíamos de hacernos con el control de todos nuestros congéneres, llegando a ser "el ser supremo de los vampiros", claro está, en el mundo material. El mecanismo que empleó aquel adictivo juego era muy simple, nos adentrábamos en una aventura con una perspectiva superior y avanzábamos por un extenso mapeado en busca de la gloria del mal. También se mezclaban elementos de rol, con lo que había que vigilar de manera constante muchos aspectos. Ésta segunda entrega es algo diferente, muy diferente, y aparte de contar con algunas similitudes en el argumento, todo lo demás es realmente nuevo, tanto el apartado gráfico como el jugable, si bien es verdad que conserva muchos aspectos de aventura que tenía Dark Omen.

Historia de una traición

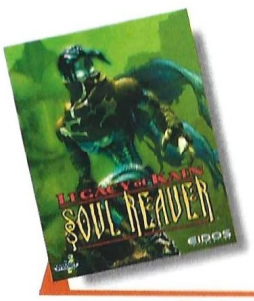
Nuestro personaje es Razíel, un vampiro perteneciente al clan de Kain. Él y sus "hermanos" han sido creados por Kain, ahora son sus Lugartenientes y tienen la misión de respetarle y obedecerle, ayudándole en todo caso en la lucha y en la paz. Pero un día, de repente, a Razíel le comienzan a crecer alas, algo que ni tan siquiera el poderoso Kain tiene, ni por supuesto otro vampiro. Kain, aturdido por la noticia decide convocar a todos a la sala del trono. En último lugar llega Razíel, el cuál se postra ante el gran señor de los vampiros y con sumo cuidado abre sus alas. El asombro y el silencio reina en el lugar, nadie se explica el porqué de esa transformación, siendo un simple súbdito. Kain, tras examinar desde su trono a Razíel, se levanta y muy despacio se acerca le mira de arriba abajo y... ¡le arranca las alas con sus propias manos! La ira se aprecia en el demacrado rostro de Kain, no va a permitir que nadie en sus dominios sea superior a él, ni siquiera uno de sus "protegidos".

Después de dejarle marcado para la eternidad, se dirige junto a los demás al Vortex del Infinito, una catarata en la que si se cae es prácticamente imposible volver con vida, incluso un poderoso vampiro. Allí lanzan a Razíel, a su propio hermano, sin ningún tipo de compasión, para condenarlo por la osadía de querer ser superior. Pero algo ocurre y Razíel sobrevive, totalmente desfigurado y sin saber donde está. De repente algo o alguien le habla, una fuerza increíblemente poderosa le da una nueva oportunidad, una posibilidad para volver y acabar con los que le desterraron. Razíel todavía no sabe el porqué de su desdicha, pero pronto ve en la venganza a su mejor aliado: va a volver para destruir a todos sus hermanos y a su creador, Kain.

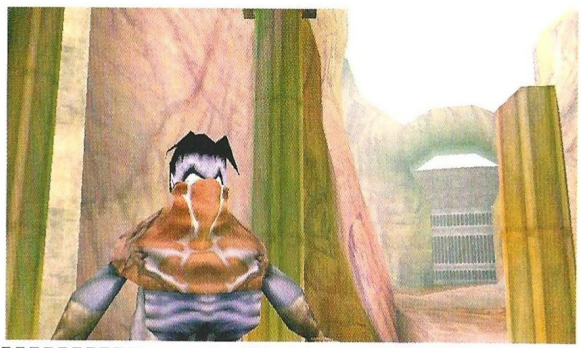
La vida sin muerte

Tras esta historia de envidias y traiciones, tomamos el control de Razíel. Cuando comenzamos estamos aún en el mundo espectral, un lugar de aspecto tenebroso y oscuro. La voz que nos ha brindado otra oportunidad guía nuestros pasos, indicándonos en todo momento lo que debemos de hacer para regresar al mundo material, por decirlo de algún modo es como un pequeño entrenamiento, en el que también se nos enseñan las múltiples combinaciones de botones. Se nos enseñará el modo de recargar energía y de pelear contra nuestros enemigos, y lo más importante, como volver al mundo material para poder llevar a cabo la venganza más cruenta.

Uno de los aspectos más originales del juego es el hecho de que jamás moriremos, sí, habéis leído bien, no podremos morir



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 300MB de disco duro libres, CD-ROM 8X, ratón, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein



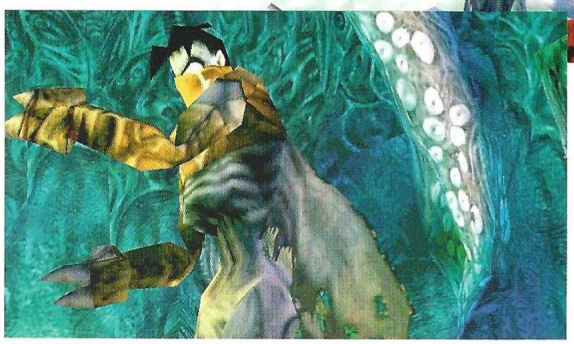
puesto que ya estamos muertos. Lo único que sucederá cuando se nos agote la energía es que abandonaremos el mundo material para regresar al espectral. De este modo, si estamos combatiendo en el mundo "real" y nuestra energía toca su fin, de un modo instantáneo apareceremos en el mismo lugar en el que estamos pero en el mundo de los muertos. Una vez allí, nuestra misión será encontrar otra "puerta" para regresar y proseguir con nuestra misión. Cada vez que cambiemos de dimensión, un extraño efecto de deformación aparecerá en la pantalla y todo tomará un aspecto menos decadente en el caso de pasar del mundo "irreal" al "real".

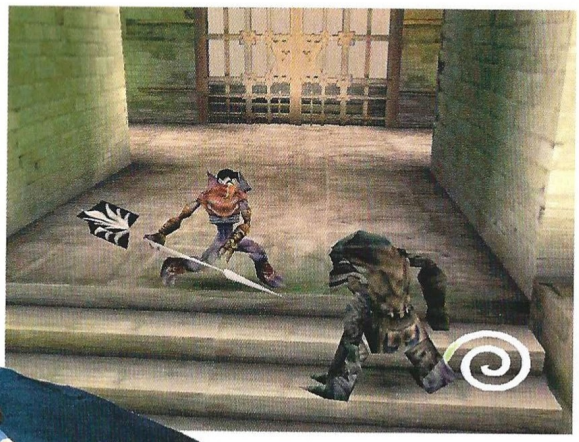
Las fuerzas del mal

Durante el juego nos encontraremos con enemigos de todo tipo, unos más poderosos y otros menos. En la dimensión espectral serán menos poderosos debido a que son almas en pena, que sólo se alimentan de otras almas y de unas "fuentes" que desprenden energía. Nuestro modo de "alimentación" en esta dimensión será el mismo que el de estas "criaturas", y las devoraremos sin compasión. Estos enemigos no supondrán un quebradero de cabeza ya que tampoco podremos morir ni caer más bajo.

Sin embargo, las criaturas de la dimensión material resultarán bastante más peligrosas, lo primero y más importante es porque nos podrán mandar de vuelta al destierro, lo segundo porque son siervos de Kain y están muy bien entrenados para destruirnos. Otro punto en nuestra contra será que aunque acabemos con ellos, no estarán muertos hasta que no absorbamos su alma, esto quiere decir que si estamos enfrentándonos con varios a la vez y acabamos con alguno, su alma saldrá a la superficie para que la podamos absorber, pero no siempre podremos puesto que nos atacarán. Si no nos tragamos su alma, ésta regresará a su cuerpo inerte, de-

Nuestro personaje es Raziel, un vampiro perteneciente al clan de Kain

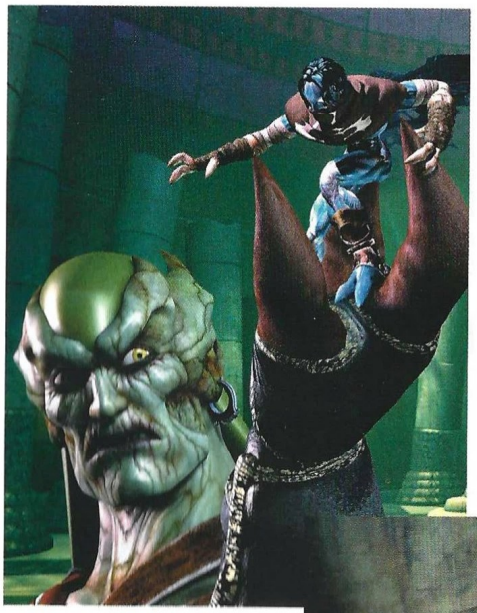




No podremos morir: lo único que sucederá cuando se nos agote la energía es que abandonaremos el mundo material para regresar al espectral

volviéndole la vida y tendremos que destruirle nuevamente.

Las maneras que tendremos de acabar con los enemigos serán muchas, si bien serán parecidas entre sí. Podremos atacar con nuestras manos o con cualquier objeto que nos encontremos, como lanzas, piedras o antorchas. Aunque una de las maneras más espectaculares de acabar con las hordas malévicas será interactuando con algunos elementos presentes en los decorados, es más, en algunas ocasiones será la única forma de acabar con ellos. Por ejemplo, cuando un enemigo está aturdido, podremos cogerlo en volandas y lanzarlo contra unos pinchos en la pared, a una especie de líquido verde que les transportará a la dimensión de los muertos. También podremos lanzarlos hacia la luz solar, observando como se consumen entre las llamas. Además de todas estas peculiares formas, podremos hacer una de las cosas que más le gustan a Razíel, empalarlos y esperar a que se desangren... increíble.



El truco es...

Mantén siempre vigilada la barra de energía, de lo contrario si estás en un punto álgido de la aventura y se te acaba, tendrás que volver a buscar una "puerta" de entrada al mundo real. Utiliza el botón destinado a encarar directamente a los enemigos, es más efectivo de lo que pueda parecer.

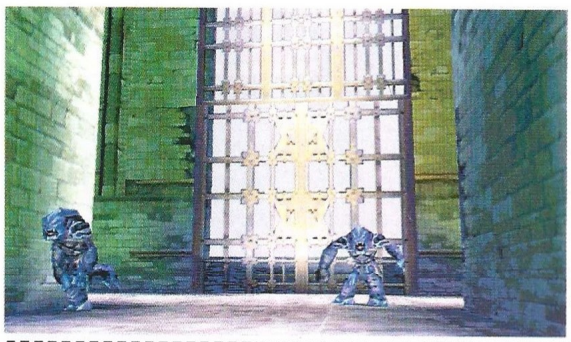
Un juego, dos mundos

Como ya hemos dicho, Soul Reaver consta de dos mundos, y si bien los dos tienen la misma concepción, encontraremos cosas distintas, y en ocasiones, para atravesar un determinado obstáculo tendremos que cambiar de dimensión. La concepción gráfica de cada mundo es exquisita, si bien cuenta con algunos fallos notorios. En ocasiones abriremos

una puerta y observaremos como Razíel la atraviesa con parte de su cuerpo. Algunos otros fallos de "clipping" estarán presentes en los decorados cuando haya muchos polígonos a mover, y en ocasiones el motor del juego no podrá con todo, que por cierto es bastante.

En general, el entorno gráfico del juego es correcto, incluso podríamos decir que muy bueno, a excepción de los enemigos, que se moverán de un modo demasiado mecánico y previsible, restándole esto algunos enteros; además, serán todos similares, por desgracia no encontraremos mucha variedad y los que hay tienen unas formas algo toscas, demasiado cuadrados. Por el contrario, los enemigos "finales" son un alarde de imaginación, y como no, difíciles de batir, sobre todo Kain, al que la primera vez que lo veamos nos será muy difícil reconocerlo dada la metamorfosis que ha sufrido en nuestra ausencia.

Por último, y algo fundamental y muy de agradecer, es el hecho de que se haya traducido y doblado al castellano el juego, de este modo todo el mundo podrá enterarse de la interesante historia del juego, de cómo creció el odio de Kain por Razíel y todo lo demás. Por cierto, destacar que el doblaje es de los mejores que se pueden ver en un juego, las voces casan a la perfección con los personajes y contribuyen notablemente a crear un ambiente fantástico. Ya sabes, si te fascinan los vampiros no dejes escapar este Legacy of Kain: Soul Reaver.



Calificación

Legacy of Kain: Soul Reaver

Pros: Un apartado gráfico bueno unido a una ambientación bien conseguida. El juego ofrece un amplio mapeado y una gran durabilidad.

Contras: Algo más de variedad en los enemigos no hubiera estado de más. Unos pequeños fallos gráficos enturbian el aspecto general más de lo deseable.

Dardos sobre ruedas

Re-Volt

Esta vez, y a pesar de lo que muchos puedan opinar al respecto, el tamaño es lo más importante. Al conducir a toda velocidad estos coches en miniatura, los elementos de los escenarios reales a través de los cuales discurren las carreras, consiguen proporciones descomunales. ¿Canicas del tamaño de un camión?... En Re-Volt todo es posible.

Acclaim presenta un nuevo concepto de carreras de coches a medio camino entre las micromachines y una competición a escala real. Se trata de la locura hecha carne en unos pequeños, que no diminutos, coches radiodirigidos, que corretean a través de los más variados escenarios a toda velocidad. Para amenizar las trepidantes carreras, se encuentran repartidos por entre los circuitos unos iconos en forma de rayo o estrella, que te reportarán diferentes beneficios adjudicados de forma aleatoria. Serán elementos que te ayudarán a dejar atrás a tus contrincantes usando los más ingeniosos ardides y que en más de una ocasión te salvarán de la derrota. Pero ya hablaremos de ellos más adelante.

Y es que no es de extrañar que la gente se quedase boquiabierta si les viera circular por los lugares que invaden con su presencia: supermercados, museos, jardines botánicos... y llevando a cabo todo tipo de gamberradas sin tener en cuenta dónde están.

De los coches e iconos

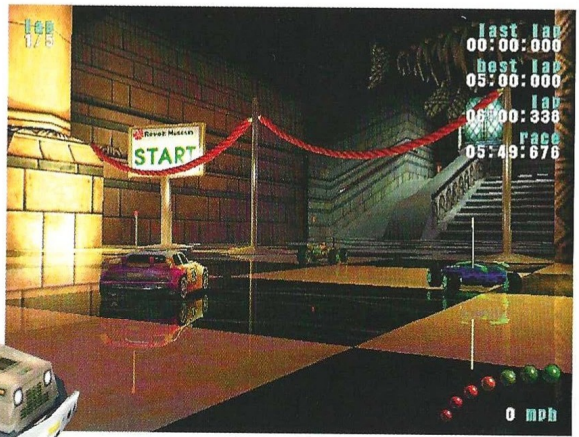
Una de las primeras cosas que deberás hacer antes de comenzar la carrera, será elegir el tipo de vehículo que quieras pilotar a lo largo de la misma, o si se trata de un campeonato, a lo largo de las carreras que se vayan disputando. Existen 28 modelos de coches radiodirigidos diferentes, cuyo rendimiento viene explicado por unos gráficos que aparecen junto a cada uno. Tan sólo tienes que elegir el coche con las características –tales como la aceleración o la velocidad entre otras– que más te guste.

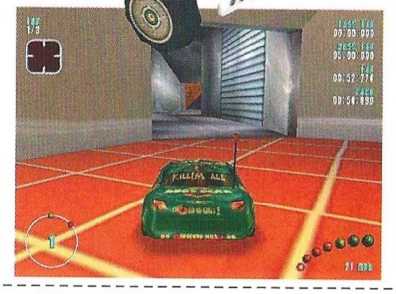
Una vez hecho esto, podrás decidir disputar una carrera individual, una contrarreloj, un campeonato, disfrutar del modo multijugador... Y enseguida te verás inmerso en el circuito. A medida que la carrera se desarrolla podrás obtener iconos para provocar manchas de aceite en el suelo, que son muy resbaladizas; o para lanzar petardos a tus contrincantes, soltar bolas gigantes que impiden el paso a quienes te siguen, lanzar rayos paralizantes, y hasta convertirte en coche bomba con la antena como mecha y un tiempo limitado antes de explotar: si tocas a alguno de los otros contrincantes, le pasarás la bomba a él en el estado en que se encuentre la mecha. Todo esto parece muy fácil, pero si tienes en cuenta que no existe una inteligencia artificial generalizada, sino que cada uno de los coches ha sido imbuido de una personalidad propia, las complicaciones serán directamente proporcionales al grado de imprevisibilidad de los vehículos.

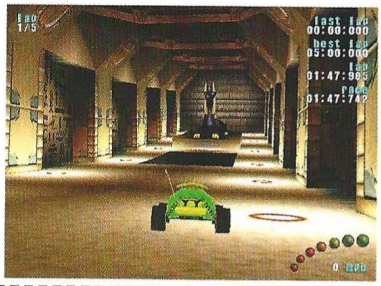
Carretera y manta...

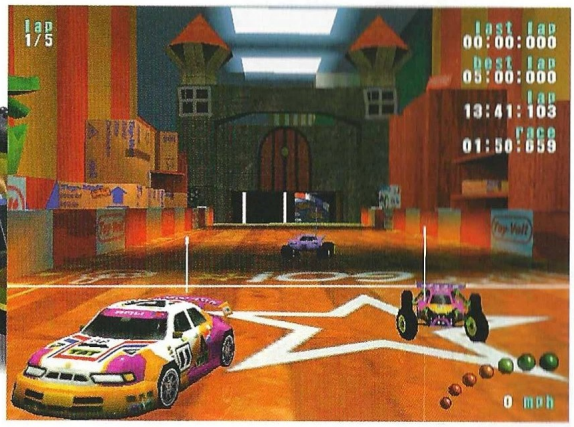
Existen siete entornos diferentes a través de los que tendrás que correr, y en total serán 14 los circuitos disponibles para el modo de juego ordinario, existiendo cuatro más creados especialmente para multijugador y uno que es una especie de pista de pruebas en donde podrás entrenarte a gusto. Pero por si el hecho de destrozar supermerca-

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 102Mb de disco duro libres, tarjeta aceleradora 3D de 4Mb, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98.
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim









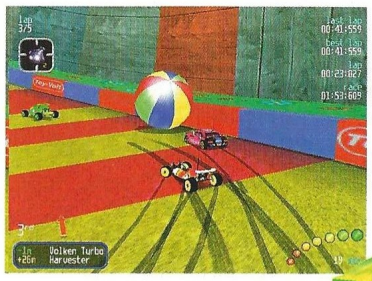
No existe una inteligencia artificial generalizada, sino que cada uno de los coches ha sido imbuido de una personalidad propia

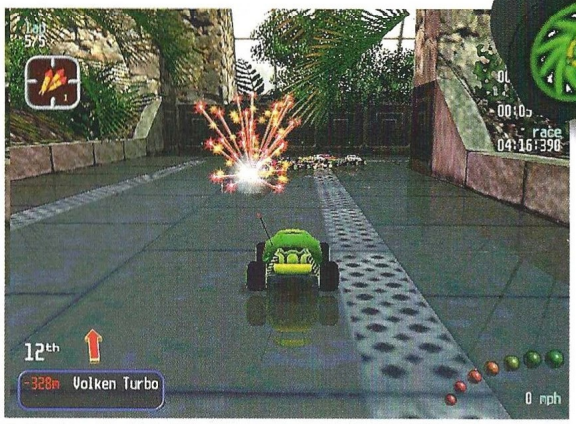
dos, jardines botánicos, museos, tiendas de juguetes y hasta el interior del Titanic no fuera suficiente, Re-Volt incluye un sencillo editor de niveles que, a través de un manejo poco problemático te permitirá crear verdaderas pesadillas para los ases de la conducción.

El truco es...

A lo largo de los circuitos existen diferentes atajos que te harán ganar tiempo de carrera. En el circuito de la urbanización, en la calle, el atajo se encuentra a la izquierda de la única rampa que está apoyada en uno de los coches aparcados junto a la acera.

Re-Volt ofrece además de todo lo expuesto arriba, una pantalla de juego limpia y sin estorbos, con información puntual sobre la carrera y dedicada exclusivamente a que el jugador disfrute de lo que está haciendo bajo una agradable sensación de límpida visión del entorno a través del cual se disputa la carrera. Un sencillo sistema de menús te permitirá configurar los pocos parámetros necesarios para comenzar una buena carrera. No obstante todas estas excelencias, como todo en esta vida, la calidad tiene un precio, y ese será el del uso de un potente equipo si quieres que el juego corra con fluidez. Y deberías quererlo porque merece la pena si necesitas desconectar de tus quehaceres diarios durante un buen rato...





Calificación

Re-Volt

Pros: Un impecable aspecto visual, efectos especiales y de sonido buenos, así como un excelente comportamiento de los coches en carrera. Muy adictivo.
Contras: Los movimientos tan rápidos de los coches a veces son irritantes y la dificultad de algunos circuitos excesiva.

Una sonda para nuestra imaginación

Lander

A pesar de las dificultades por las que está atravesando Psygnosis, parece que sus productos no están siendo afectados por la marcha de la compañía. Lander es la esperanza de un renacer, es algo insólito y magnífico que se acerca con timidez hasta nuestros ordenadores para revelarnos una de las pocas maravillas en el fin de éste milenio.

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de vídeo compatible con Direct 3D (incluye soporte "Glide" nativo para 3Dfx), tarjeta de Sonido, ratón
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Virgin

Lander es un juego de acción y virtuosismo que tiene una trama apenas hilada cuyo desarrollo existe in crescendo, ya que la quintaesencia del juego es ir resolviendo misión a misión las propuestas, cada vez más difíciles, que se te vayan planteando; pero el devenir de las cosas –a medida que te vas adentrando en sus niveles propuestos de antemano–, hará que te sumerjas en una gran historia que tiene como comienzo la exploración arqueológica en los límites del sistema solar, y como final la pericia que seas capaz de destilar a través de las múltiples y difíciles pruebas de habilidad a las que te someterá el juego continuamente.

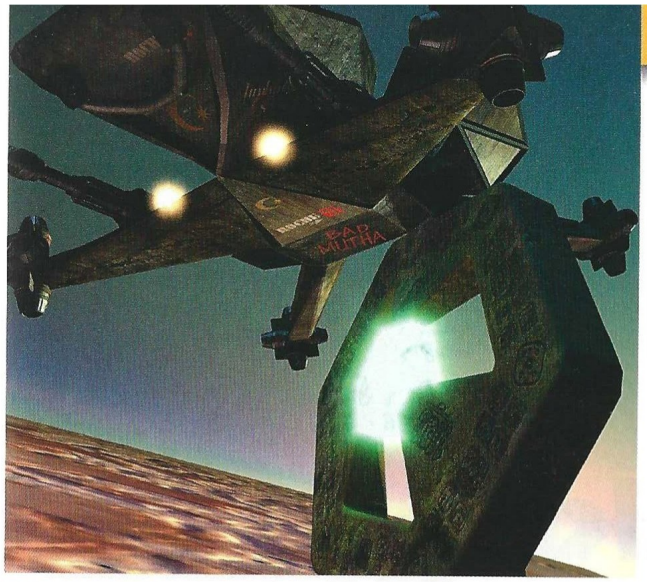
La historia comienza con la adquisición de esa pequeña nave que pilotas en los primeros niveles. Se trata casi de un helicóptero, pero es un aparato mucho más sofisticado. Con él podrás realizar exploraciones cortas en determinados puntos del sistema solar. Llegarás a estos lugares en un crucero de largo recorrido, pero una vez cerca del planeta, serás lanzado hacia él para que lleves a cabo, bien sobre la superficie del planeta en cuestión, bien bajo ella, las misiones –normalmente de rescate– que te serán encomendadas a medida que transcurra el tiempo.

Durante el juego, serás un mercenario que alquilará sus servicios para cobrar, a cambio de los trabajos realizados, una determinada cantidad de dinero. Esta suma puedes emplearla para comprar combustible, mejorar tu nave, adquirir nuevo armamento o incluso sustituirla por otra que te ofrezca más y mejores prestaciones cuando, la que pilotas ahora, se te vaya quedando corta en las misiones más difíciles.

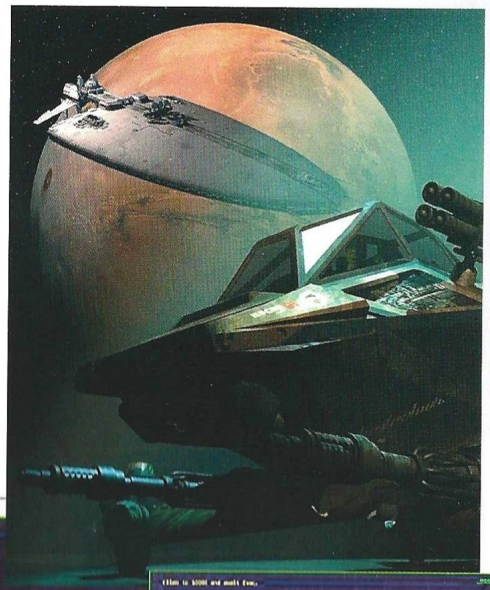
Atractivo

La nave que gobernarás todo el tiempo está dotada de armamento, así como de un rayo tractor con el cual podrás recoger los objetos que debas transportar, o acceder a iconos de dinero o mejoras en el escudo, por citar dos ejemplos, de entre todo lo que vaya apareciendo en los entornos a explorar. Es como una mano inmaterial que sale por debajo de la nave. Todo esto está muy bien, pero ¿qué es lo bueno en este juego? ¿Porqué la puntuación que se le ha dado en este artículo?

El asunto es muy sencillo: pilotar la nave es como entrar de lleno en el paraíso de una perfecta simulación. Tendremos oportunidad de gobernar el aparato como si fuésemos sus dueños pero a distancia, con la ayuda de un mando por control remoto. Movida por el principio de expulsión de gases, la pequeña nave es una joya que no parará de sorprender por la delicadeza de sus movimientos, por la credibilidad que ofrece su comportamiento respecto del entono tridimensional a través del cual se desenvuelven las misiones que deberás resolver, y por el dinamismo que ofrece co-



Pilotar la nave es como entrar de lleno en el paraíso de una perfecta simulación



mo respuesta a los requerimientos del usuario.

Todo es suave y en cuanto te haces con los mandos de la nave, que cuesta un poco, las experiencias que vives a partir de ese momento no se asemejan a nada, ni por asomo, conocido. Además, todo el juego –tanto la nave, sus enemigos, así como el entorno en donde la trama se desenvuelve–, son el resultado de una perfecta recreación tridimensional de las cosas, que ofrece una curiosa reinterpretación de los tradicionales errores que afectan a este tipo de juegos. Es decir, que en Lander hay pocos errores de clipping. Los diseñadores del programa han aprovechado algo que hasta ahora considerábamos como un error, para permitir grandes mejoras en el juego. Nos explicamos: como la cámara que transmite las imágenes a nuestro monitor, existe unos metros por detrás de la nave pilotada, cuando entramos en un túnel, cosa muy frecuente, en principio nos sería imposible ver nuestra nave cuando da la vuelta en una curva. Para evitar esas zonas de visibilidad muerta, las paredes que en principio nos limitan, desde ese momento se convierten en entes transparentes, permitiendo una jugabilidad ininterrumpida durante toda la partida.

El truco es...

En la misión en donde se te pide rescatar una vaina de salvamento con un eminente profesor dentro, la entrada al complejo se efectúa a través de una gran cabeza que se encuentra en el suelo con la boca abierta. Debes entrar a través de la boca.

El juego está en inglés, pero sólo necesitarás conocer ese idioma para algún menú y para descifrar las instrucciones en cada misión. Existe la posibilidad de jugar partidas multijugador en tres modos: combate a muerte, capturar la bandera y mercancía frágil. Ésta última es algo así como el juego de pasar la patata caliente, pero con una bomba de tiempo. Además, la pantalla de juego es limpia y los datos que en ella aparecen, de fácil lectura. En definitiva, un juego de los de "no pensar", muy reconfortante y de sencilla filosofía en donde eso si, conseguir los objetivos... es otro cantar.

Calificación

Lander

Pros: Gráficos nítidos, buena música, excelente comportamiento de la nave y gran jugabilidad. Muy adictivo.

Contras: El juego no ha sido traducido al castellano.

Destrucción a escala

Tokenkai

A veces el brazo fuerte de la ley necesita de actuaciones contundentes que sepan parar los pies a los malhechores, sin que ello suponga que se lleguen a rebasar los límites de la legalidad. No obstante, para los casos de fuerza mayor, nunca viene mal una pequeña ayuda...

Existen circunstancias, y en concreto lo serán todas las misiones que te sean encomendadas desde que comiences a jugar con este título, en las que una acción discreta, letal y rápida es más que necesaria y justificable. Para estos casos, no nos sirven las fuerzas militares convencionales, y por ello existen cuerpos de elite como Tokenkai. No son más que mercenarios a los cuales se les puede encargar cualquier cosa, mientras se les pague: desde derrocar a un gobierno hasta recibir encargos de los propios criminales, ellos no le harán ascos a nada si su salario es más que prudente.

Ya en el primer problema que tengas que resolver, consistente en frustrar una operación de tráfico de drogas que se está llevando a cabo en un puerto, el dinero será un elemento importante a tener en cuenta. Podrías engañarte y pensar por error, que si te dedicas a abortar una operación de este tipo, lo demás será tan honorable, pero es que la próxima puede consistir en provocar la caída de un gobierno, o realizar un trabajo para la mafia.

Lo acostumbrado

En la misma línea de juego que títulos como Postal, el uso de la perspectiva isométrica para representar el entorno en donde tendrá lugar la acción, será la característica más visible en Tokenkai. Esta situación de la cámara permitirá que accedamos a unos extensísimos mapas repletos de efectos especiales y acompañados por más de 100.000 fotogramas necesarios para obtener una mayor credibilidad en los escenarios de juego. Podremos activar además una opción gore que nos traslada a situaciones en las que no nos resultará difícil comprobar cómo salta la sangre de una de nuestras víctimas, impregnando la pared cercana y yendo a resbalar luego por ella hasta el suelo.

Para llevar a cabo estas acciones tendremos a nuestra disposición varios tipos de armas, desde pistolas normales hasta lanzagranadas, explosivos con contadores de tiempo incorporados y ametralladoras. A medida que vayamos liquidando enemigos, nuestras armas se irán recargando porque en ocasiones ellos dejarán distinto iconos para recoger munición entre otras cosas. Existen también elementos pasivos a los que podemos disparar para provocar males mayores, tales como los bidones de combustible o las botellas de oxígeno. Para curar nuestras heridas encontraremos botiquines repartidos por los escenarios, y escudos para proteger nuestro cuerpo de los ataques enemigos... o de las explosiones que provoquemos nosotros mismos, las cuales pueden llegar a afectarnos también.

Juego y manejo

El juego consiste en llevar a cabo la misión que se te enuncia al comenzar cada partida, pero prácti-

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 20 Mb de disco duro libres, MS-DOS o Windows 95, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Hammer
Distribuidor: Hammer

camente puede reducirse a "mata todo lo que tengas delante y no seas tú". Los enemigos también harán gala de una inteligencia artificial modesta, pero suficiente para las pretensiones del juego. La dificultad de Tokenkai consiste en la capacidad de tus enemigos para detectar tu presencia en más o menos tiempo. Las misiones serán 16, y no podrás pasar a la siguiente mientras quede un solo enemigo en pie. El puerto de Nuevo Detroit, los laboratorios, los subterráneos, el edificio corporativo, un aeropuerto, la mansión, las alcantarillas, el casino, un banco y hasta un parque de atracciones, entre otros, serán los lugares en donde tendrás que ganarte el pan. En cualquiera de estos casos se trata de escenarios realizados con gran detalle, sirviéndose de imágenes de alta resolución para ello.

El truco es...

No te pongas a disparar sin ton ni son. Planifica tu estrategia de ataque, racionaliza la munición, puesto que puedes llegar a quedarte sin ella, y colócate en un sitio estratégico donde sea difícil localizarte, pero fácil ver cómo llegan tus enemigos. Recuerda que debes matarlos a todos.

Tokenkai se maneja con el ratón, pero es fácil acostumbrarse y cómodo de jugar, porque guías al protagonista como si tuvieras un control remoto para hacerlo. Se trata en definitiva, de un buen juego ofrecido a un precio que no tiene competencia, circunstancia a tener muy en cuenta ...

Calificación

Tokenkai

Pros: La relación calidad-precio es excelente. Gráficos aceptables y efectos especiales graciosos.

Contras: Si buscas un juego de grandes calidades, Tokenkai no las tiene. Es equilibrado pero en su categoría, que es más bien media.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Bill chuta con fuerza

Fútbol Internacional 2000

Ahora sí que podemos decir que Microsoft se encuentra a sus anchas en el mundo de los juegos. Lo que en el pasado fue una incursión casi romántica en la faceta lúdica del PC, ahora se ha convertido en una invasión en toda regla.

Microsoft ha diversificado sus desarrollos lúdicos de tal forma que incluso ahora existen simuladores de deportes (fútbol, fútbol americano, baloncesto e incluso béisbol) en su catálogo de juegos. Para una compañía que hasta hace dos días, como quien dice, tan sólo se atrevía a hacerse un hueco en la simulación de golf y de la aviación civil, qué duda cabe que es todo un logro, un paso adelante tal que la compañía ya se cuenta entre las desarrolladoras de juegos más importantes, sobre todo tras sus movimientos de estrategia de mercado que le llevó a comprar empresas tales como Access y FASA Interactive y a firmar acuerdos, entre otras compañías, con Konami.

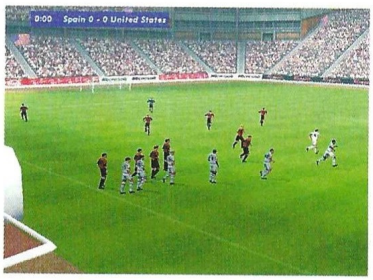
Fútbol de primera

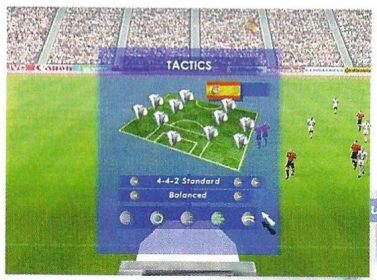
Si algo se puede decir de Fútbol Internacional 2000 es que ha entrado por la puerta grande. Muchos podrían pensar que al ser la primera incursión de Microsoft en este género, el juego podría presentar serias deficiencias, producto de la inexperiencia de la compañía. Quien piense así debe cambiar de opinión de forma inmediata, pues la realidad es bien distinta: Rage, compañía que ha desarrollado este simulador para Microsoft, posee una amplia experiencia en el desarrollo de juegos para PC, y sus conocimientos han quedado patentes en el título que nos traemos entre manos.

La primera característica notable de la que queremos hablar se refiere a la jugabilidad del programa, un aspecto al que las compañías desarrolladoras deberían prestar más atención en el momento de ponerse manos a la obra. Tetris demostró en su día cómo una sencilla jugabilidad podía dar lugar a una auténtica genialidad, y Rage ha seguido esta misma filosofía: ¿por qué complicar un juego de fútbol con un control nefasto?

En el diseño de Fútbol Internacional 2000 se ha tenido muy en cuenta la facilidad del manejo de los jugadores, hasta tal punto que se puede afirmar que cualquier persona, ducha o no en lo que a simuladores de fútbol se refiere, podrá jugar desde un primer momento con la confianza de que el desarrollo de partido resultará fluido, equilibrado y divertido, todo ello gracias a un sistema de control realmente sencillo.

Un jugador neófito usará tan sólo cuatro teclas (más el control de dirección) hasta acostumbrarse al juego; el balón, por lo general, irá bien pegado al pie del deportista, con lo que la concentración en la jugada será máxima en todo momento. No obstante, a medida que profundice en el conocimiento de Fútbol Internacional 2000, podrá usar cuatro teclas más con las que realizar jugadas, digámoslo así, avanzadas. En definitiva, con las cuatro teclas básicas se puede disputar un partido desde el primer momento, y haciendo uso de las segundas y del control de dirección, será capaz de mejorar su juego modificando la trayectoria del balón tanto al pasarlo como al chutar, o mejorando el control del esférico, por ejemplo.

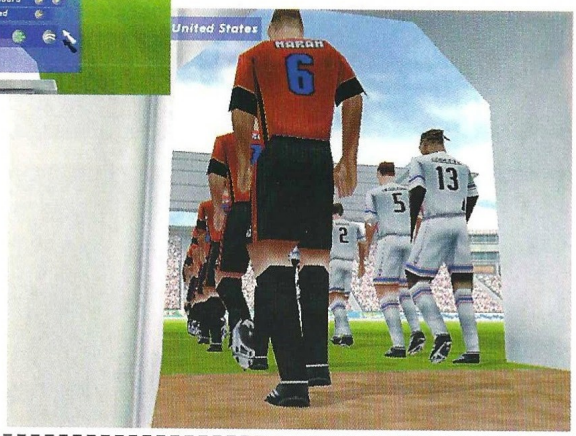




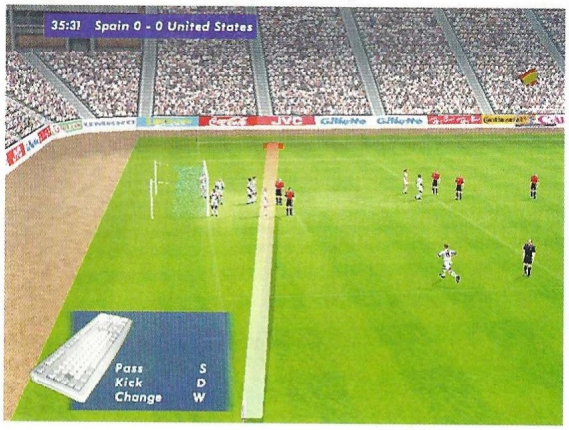
Otro detalle que nos ha gustado mucho se refiere a la inteligencia artificial del juego. Por decirlo de un modo escueto, supera con mucho a la de otros títulos con más solera. El grado de dificultad es, por supuesto, configurable para que los jugadores avezados puedan encontrar nuevos retos a su maestría con el balón.

Gráficos

Pecaríamos de mentirosos o, por decirlo de una forma más diplomática, de "excesiva exaltación de la verdad", al afirmar que Fútbol Internacional 2000 posee los mejores gráficos que hemos visto en un juego de fútbol. Esto no es



Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium MMX a 133 MHz (Pentium MMX a 200 MHz recomendado), Windows 9x, 32 Mb de RAM, CD-ROM 4x, subsistema gráfico SuperVGA con color de 16 bits (aceleradora 3D recomendada), tarjeta de sonido compatible con Windows, altavoces, ratón (gamepad recomendado)
Nº de jugadores: 1 6 2
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft



En el diseño de Fútbol Internacional 2000 se ha tenido muy en cuenta la facilidad del manejo de los jugadores

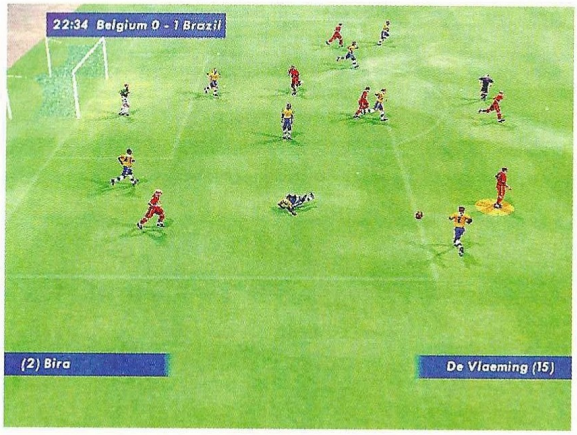
así, pero lo que sí podemos afirmar sin temor a ruborizarnos es que el aspecto del juego es francamente bueno, muy superior a la media.

Para empezar, los jugadores no parecen flotar sobre la hierba. Este hecho, que podría parecer un error lo bastante trivial como para corregirse aun en la fase alfa de un juego, es uno de los fallos que más llaman la atención en este tipo de desarrollos (en los simuladores de coches también se da con cierta frecuencia, como sin duda habrás comprobado).

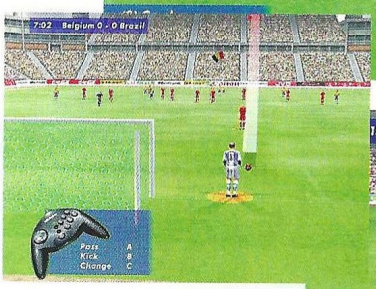
Siguiendo con los jugadores, su movimiento no es tan espectacular como en otros desarrollos, pero nos ha sorprendido muy gratamente.

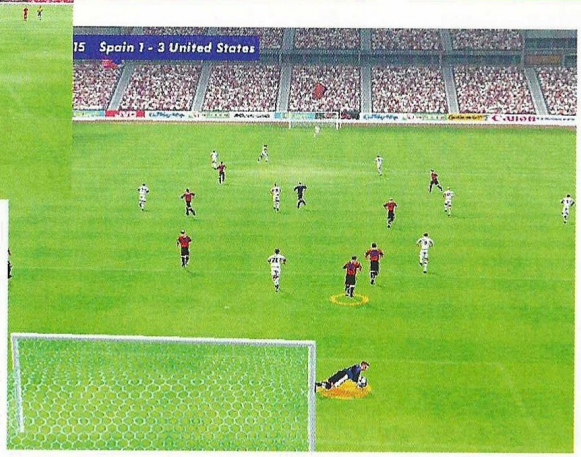
Este hecho se debe, sin duda alguna, a los 200 movimientos que pueden realizar (traducidos a cuadros de animación, son unas 9.000 imágenes), para los cuales se ha usado la ya habitual técnica de captura de movimientos, una tecnología que permite al juego emular con precisión los movimientos de los futbolistas reales y que, además, posee un tiempo de desarrollo y depuración inferior al de las técnicas de animación convencionales.

Para incrementar el buen aspecto de los jugadores (y del esférico, cómo no), Fútbol Internacional 2000 hace uso de iluminación y sombras en tiempo real, y ofrece la posibilidad de jugar a resoluciones de hasta 1.024 x 768 pixels, por supuesto, usando una tarjeta 3D que lo soporte. Para los menos afortunados, aquellos que todavía no disponen de aceleración de gráficos 3D en su ordenador



En lo que a estadios se refiere existen 8 distintos, con lo que la variedad está servida





detalle del juego en el que siempre, invariablemente, nos fijamos: su localización al español. Así es: Fútbol Internacional 2000 está íntegramente traducido al castellano, lo que significa que no sólo el interfaz (queremos creer que son muy, pero que muy pocos), existe una alternativa de renderizado por software, aunque en este caso la calidad gráfica disminuirá considerablemente.

Modos de juego

Fútbol Internacional 2000 no dispone de una licencia oficial de ningún tipo, por lo que la estructura del juego, así como los jugadores del equipo, no te resultarán familiares; no busques una Champions League o algo que tenga nombre debidamente registrado y protegido por derechos. En este título encontrarás muchas selecciones nacionales (y ningún club de fútbol, por supuesto) cuyos integrantes claro está poseerán un nombre, sí, pero no un NOMBRE. Sin embargo, encontrarás muchos modos de juego que te permitirán estirar la vida útil de este desarrollo todo lo que quieras. Podrás disputar partidos amistosos, jugar una copa internacional o un partido clásico (tipo España contra Italia, por ejemplo), entre otros, eligiendo cualquiera de las selecciones incluidas. También podrás crear tu propia competición usando equipos a medida, lo que sin duda contribuye a aumentar el número de opciones de cara a corretear virtualmente por el campo. En lo que a los estadios se refiere, existen ocho distintos (por cierto, el público está muy bien representado), con lo que la variedad está servida.

Como colofón...

Tan sólo nos resta hablarte de un estará localizado, sino también los comentarios.

Fútbol Internacional 2000 es, en definitiva, un buen juego de fútbol, divertido y poseedor de una gran jugabilidad, aunque nos hubiese gustado ver una licencia oficial que nos permitiese jugar en la piel de nuestros jugadores preferidos. Sí, sabemos que el juego no va a variar en absoluto por la inclusión de un Guardiola o un Morientes, pero nos hace ilusión...

El truco es...

Llegar a la portería contraria no siempre es fácil. Una buena forma de hacerlo es controlando muy bien el pase hasta llegar a las inmediaciones del área rival para, una vez observada la disposición de tus jugadores, intentar una incursión por la banda ayudándote del botón que te permite correr. No intentes entrar por el centro a menos que intentes un contragolpe, ya que esa zona estará siempre saturada de rivales.

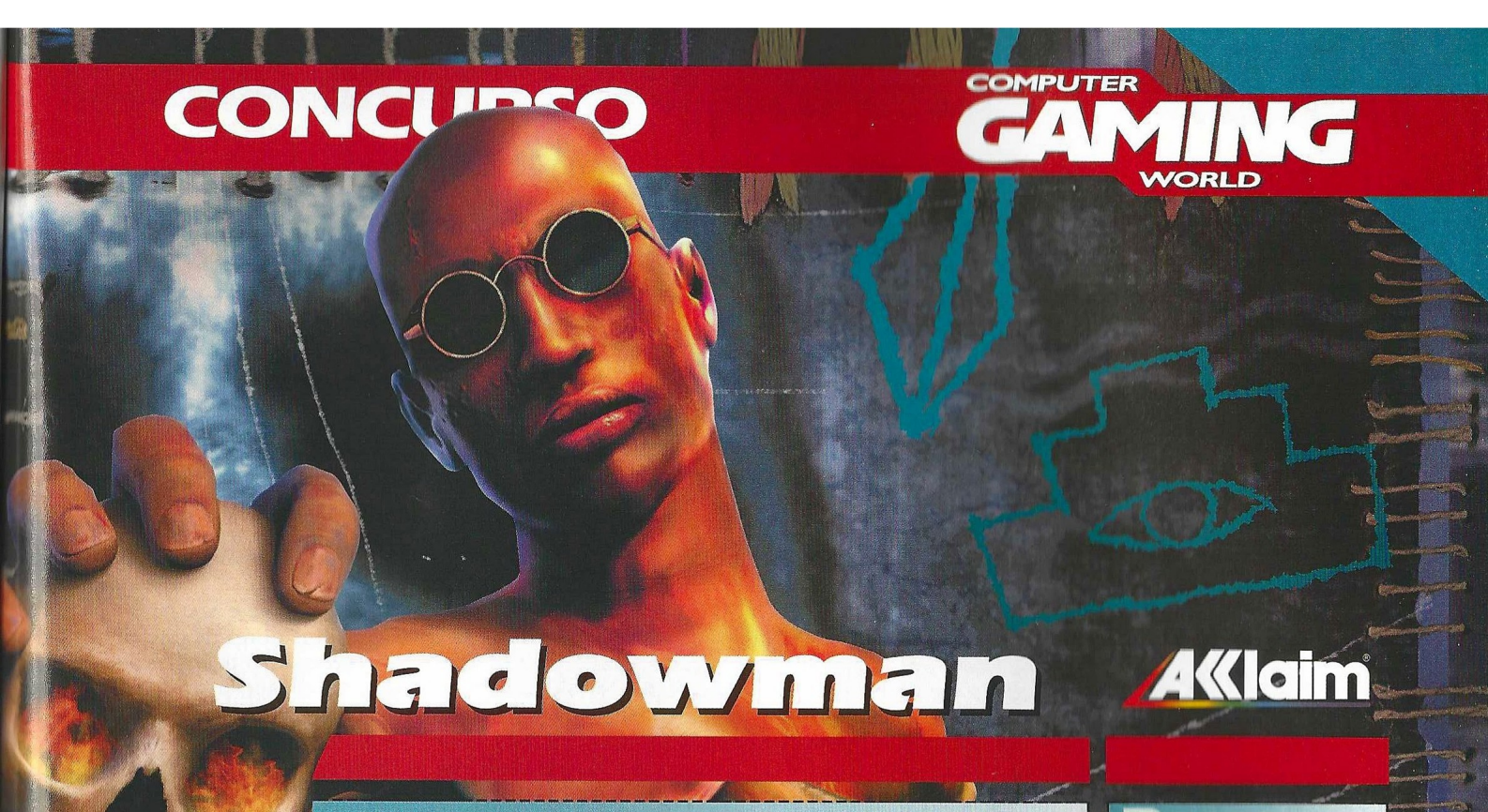
Calificación

Fútbol Internacional 2000

Pros: Está totalmente traducido al castellano, tanto la interfaz como los comentarios. Es un juego con una jugabilidad muy alta.
Contras: La obtención de una licencia hubiera permitido dar más "personalidad" a los jugadores; se echa en falta una liga nacional.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD



Shadowman

Acclaim

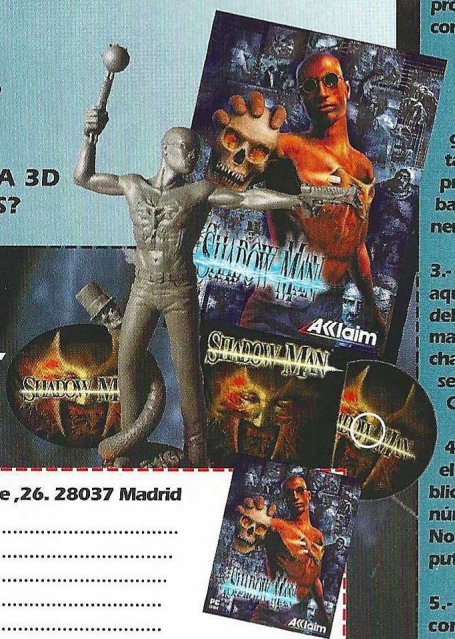
Pocos juegos de acción pueden presumir de poseer un argumento tan bien trenzado y apasionante como este Shadowman de Acclaim, que bebe de oscurantistas fuentes para sumergirnos en una inquietante trama que nos erizará el vello en más de una ocasión. Por si fuera poco, su calidad técnica es sencillamente prodigiosa, por lo que en definitiva se nos muestra como uno de los títulos más atractivos aparecidos en los últimos meses.

Ahora, y de la mano de Acclaim, te proponemos participar en un concurso que te puede deparar alucinantes premios. Para ello tienes que responder correctamente a las preguntas que formulamos a continuación: la primera te permitirá optar a uno de los diez fantásticos lotes de premios, la segunda te dará además la opción de conseguir una espectacular estatua de casi 40cm. que recrea a escala el protagonista principal del juego.

Ya sabes, contesta a las preguntas y... mucha suerte.

¿PODRÍAS DECIRNOS EL NOMBRE DE LOS 5 ASESINOS QUE TENEMOS QUE CAPTURAR?

¿CÓMO SE LLAMA LA NUEVA TECNOLOGÍA 3D QUE EL JUEGO UTILIZA EN SUS ESCENARIOS?



Premios:

- **UNA ESTATUA DE SHADOWMAN**
- **10 LOTES COMPUESTOS POR:**

1 Juego de Shadowman, 1 colgante, 1 camiseta, 1 Guía del juego firmada por los diseñadores y 1 CD con la banda sonora del Juego

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....

.....

2. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Shadowman")

2.- De entre todos los cupones que se reciban sólo con la respuesta correcta a la primera pregunta que formulamos, se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. A continuación se escogerá uno de entre aquellos que hayan contestado bien a la segunda pregunta, que conseguirá la estatua de Shadowman. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Octubre de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Octubre de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Octubre de 1999, publicándose el resultado en el número 48, correspondiente a Noviembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Vuela entre los grandes

Fly!

Qué duda cabe que la simulación de aviación comercial es, injustamente, el patito feo del PC, pero que en cambio, cuenta con un buen número de aficionados. Fly! ha venido a hacer de puente entre la versión 98 y 2000 de Flight Simulator, y hay que decir que gustará a los fanáticos del género.

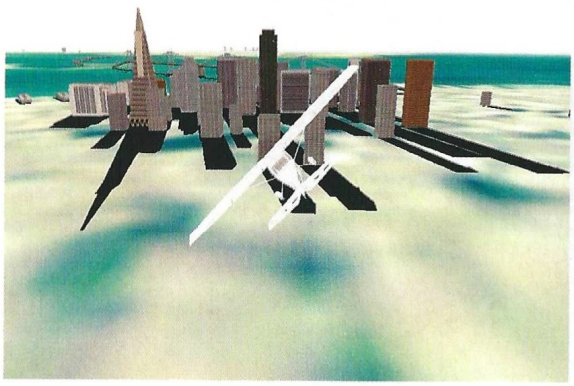
Habida cuenta de que Microsoft Flight Simulator 98 acapara gran parte de la atención de los aficionados a la simulación de vuelo civil y que Flight Unlimited II llegó hace un tiempo a disputarle, al menos en principio, su trono, ¿cómo encaja Fly! en estos momentos en el mercado, cuando ya se conocen noticias acerca del lanzamiento alrededor de Navidades de Flight Simulator 2000, que ofrecerá la posibilidad de pilotar un Concorde o un Boeing 777-3000? Pues la verdad es que bastante bien. Nos extendemos más en la explicación...

Fly! ha llegado al mercado en el momento justo. En general, mejora a Flight Simulator 98 en muchos aspectos (lo que tampoco es de extrañar, siendo como es un juego actual) y aparece en un momento muy propicio, justo antes de que la nueva versión de este simulador de vuelo civil irrumpa en el mercado. Las armas de Fly! son dos: una simulación de la aviónica de cada avión sumamente exacta y un modelo de vuelo realmente bueno.

Aviónica

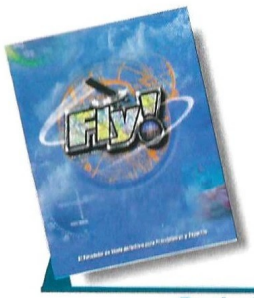
El primer impulso que siente un piloto virtual al situarse frente a la palanca de vuelo de un avión es, aun en el caso de los menos impetuosos, soltar el freno, aumentar la potencia, buscar una pista lo suficientemente larga y despegar. Sin embargo, cualquier aficionado a la aviación de vuelo civil, lo primero que haría sería, invariablemente, echar un buen vistazo a cómo se ha reproducido la aviónica del avión, si se encuentran todos los instrumentos que es de esperar, si son plenamente funcionales y si han sido representados con la mayor fidelidad posible.

Al ver la cabina de cualquiera de los cinco aviones que incluye Fly!, Cessna 172R, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo Chieftain, Beechcraft King Air B200 y Raytheon Hawker 800XP, uno se asombra del buen trabajo que ha hecho Terminal Reality; no en vano esta compañía se encuentra detrás de juegos tales como Terminal Velocity, Fury3, Hellbender, Monster Truck Madness (1 y 2), y CART Precision Racing (imaginamos que notarás que aquí hay unos cuantos títulos de Microsoft), con lo que se puede afirmar que tiene la suficiente experiencia como para embarcarse en un proyecto tan profundo como lo es un simulador de vuelo civil y salir airosa en el intento.

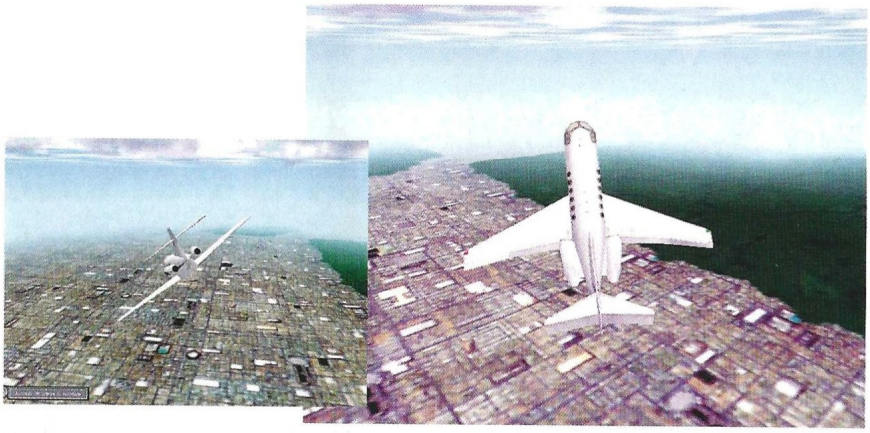


Modelo de vuelo

Los simuladores de este tipo no son precisamente demasiado populares debido a un hecho tan sencillo como la ausencia de armas. Sin embargo, obviando el tiempo de desarrollo que conlleva crear un sistema de radar, de puntería, de guiado y, por último, de los misiles en sí, se ahorra una gran cantidad de tiempo y de esfuerzo que puede aprovecharse para crear un modelo de vuelo mucho más realista que en el caso de sus homólogos militares. La gente de Terminal Reality ha aprovechado bien este tiempo extra, qué duda cabe, ofreciendo una simulación realista de cada aparato que podemos manejar, aunque una parte de este tipo también se podría haber dedicado a aumentar la calidad gráfica del juego.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium MMX a 200 MHz (Pentium II a 400 MHz recomendado), Windows 95, DirectX 6.1, 32 Mb de RAM (128 Mb recomendadas), 400 Mb de espacio en disco (1,6 Gb para instalación máxima), CD-ROM 4x, tarjeta aceleradora 3D
Nº de jugadores: 1
Editor: Terminal Reality
Distribuidor: Proein

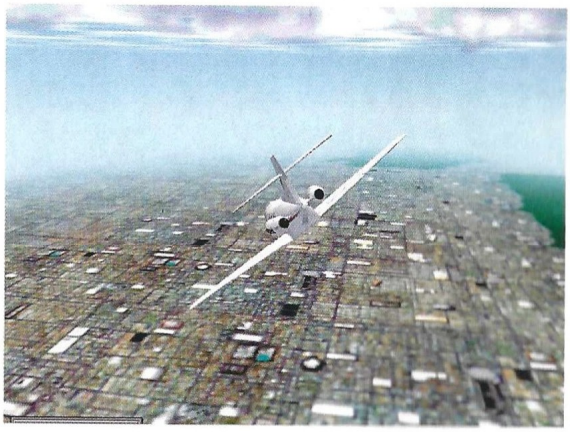


El juego incluye más de 9.500 aeropuertos y 13.500 pistas de 200 paises

En su instalación típica, Fly! no instala ningún tipo de gráfico; de hecho, cuando intentes realizar con éxito una de las misiones predefinidas del juego, que te permitirá aterrizar en el mismísimo Golden Gate (curioso nombre para un puente rojo, ¿no crees?), te volverás loco buscando el dichoso puente. Entonces caerás en la cuenta de que no se han instalado los gráficos tridimensionales que puedes observar en las imágenes que acompañan a este artículo y que dan forma a las ciudades y demás objetos varios y, tras instalarlos, descubrirás que la carpeta que alberga el juego ocupa más de 1 Gb. Ahí es nada.

El truco es...

Volar es un placer, pero no siempre es algo fácil. Fly! te ofrece varios modelos distintos de avioneta, e incluso un pequeño reactor; comienza a volar en las avionetas monomotor, las más fáciles de controlar si no te excedes en las maniobras y, cuando hayas aprendido lo suficiente, atrévete con los bimotores, incluyendo el reactor.



El juego incluye más de 9.500 aeropuertos y 13.500 pistas de 200 países, aunque tan sólo encontrarás áreas detalladas en Los Ángeles, San Francisco, Dallas, Nueva York y Chicago. Estas zonas mostrarán edificios (no muchos), algunos de los cuales sin duda reconocerás vagamente, cuya integración con el suelo, demasiado suavizado y estirado aun escogiendo el máximo tamaño de textura posible, peca de poco realista. Aún teniendo en cuenta todos estos detalles, un Pentium II a 350 Mb, dotado con 64 Mb de RAM y una tarjeta Voodoo2 de 12 Mb, se las ve y se las desea en algunas ocasiones para poder mostrar en pantalla los gráficos del juego.

Concluyendo...

Fly! es un simulador tan profundo que nos hemos dejado muchas cosas en el tintero, pero podemos hacerte un escueto resumen: sin ser una auténtica maravilla, te permitirá volar al encuentro del ya cercano Flight Simulator 2000.

Calificación

Fly!

Pros: La simulación de la aviónica es muy realista. Nos ha gustado mucho su modelo de vuelo.

Contras: El apartado gráfico del juego se podría haber mejorado con más detalles y, desde luego, menos megabytes.

Como en los viejos tiempos

Exacto. ¿Quién no ha disfrutado introduciendo infinidad de trucos en los juegos de antaño? Pues para que todo siga siempre igual, aquí estamos nosotros con los trucos más recientes que se puedan encontrar. Además, como rectificar es de sabios, aquí tenéis otra vez los de Hidden & Dangerous, puesto que los del mes pasado no eran correctos.

DUNGEON KEEPER 2

Uno de los juegos más divertidos de los últimos meses cuenta con unos trucos igual de geniales. Si te atascas no dudes en utilizarlos.

Debes hacer lo siguiente; mientras juegas, pulsa a la vez CONTROL+ALT+C. Cuando lo pulses no aparecerá nada para introducir los códigos que te daremos a continuación, debes introducirlos en pleno juego, después de oír un pequeño sonido, y tendrás que introducir los correspondientes espacios entre las palabras. Procura cambiar algunas teclas de las que hay definidas por defecto, de lo contrario algunos no te funcionarán.

show me the money: Consigue dinero
now the rain has gone: Visualizar mapa
feel the power: Consigue todas las criaturas con un nivel de 10
this is my church: Consigue todas las habitaciones
fit the best: Consigue todas la habitaciones y las trampas
i believe its magic: Consigue toda la magia
do not fear the reaper: Pasa de nivel victorioso

TAKE NO PRISIONERS

Este es el juego que os regalamos este mes. Sabemos que es difícil, así que aquí tenéis unos cuantos trucos para disfrutarlo en todo su esplendor.

Una vez estés dentro del juego, pulsa SHIFT+\ para hacer aparecer la consola, lugar en el que introducirás todos los códigos que te ofrecemos a continuación.

juggernaut: Invencibilidad
goldblum: Volar
wraith: Atravesar paredes
positions: Muestra tu posición (x,y,z)
a_moveme x,y,z: Muévete por las coordenadas
dir maps: Muestra la lista de los niveles
map x: Ir al nivel (x: introduce un nivel en lugar de la x)
spawn x: Crea un ítem o una criatura
ode to jack: Elimina a todos los enemigos del nivel
impulse 911: Armamento ilimitado e ítems

HIDDEN & DANGEROUS

El mes pasado os dimos unos trucos que no eran los correctos. Ahora, para rectificar volvemos a darlos para que podáis disfrutar de esta maravilla.

En la pantalla de apertura de cualquier menú debes introducir "iamcheater", luego introduce los siguientes códigos.

allitems: Todos los objetos
allloot: Todos los objetos
cantdie: Inmortal
debugdrawvolumes: Modo ancho
enemyf: Ver enemigo
funnyhead: Modo cabezón
gamedone: Completar misión actual
gamefail: Perder misión actual
goodhealth: 100% de salud
killthemall: Mata todos los enemigos
laracroft: Uniformes alternativos
nohits: Inmortal
openalldoor: Abre todas las puertas
playercoords: Tu posición actual
quickload: Carga juego salvado
resurrect: Devuelve a la vida a los miembros de tu grupo
showtheend: Ver secuencia final

COMPUTER GAMING WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

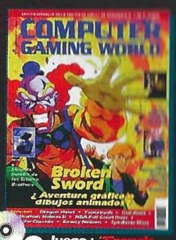
Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

2 Juego regalo: "Fascination"

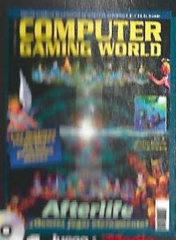
4 Juego regalo: "Xenon 2"

6 Juego regalo: "Blue Force"

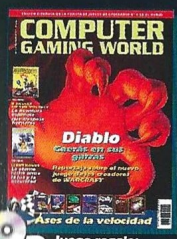
8 Juego : "Prehistoric Adventure"



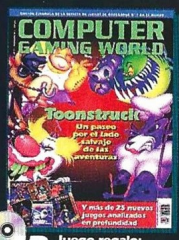
10 Juego : "French Revolution"



11 Juego : "Medieval Knight"



12 Juego regalo: "Far West"



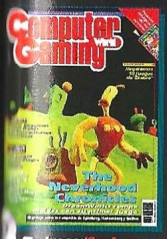
13 Juego regalo: "Final Duel"

3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

5 Juego regalo: "RingWorld"

7 Juego : "Luigi in Circusland"

9 Juego regalo: "Egyptian Quest"

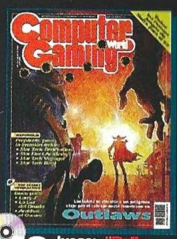


14 Juego: "La Luz del Druida"

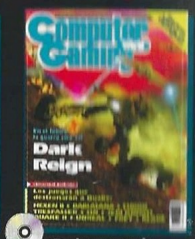
15 Juego : "Arakhas el Oscuro""

16 Juego regalo: "TwinFire"

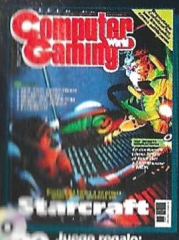
17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"



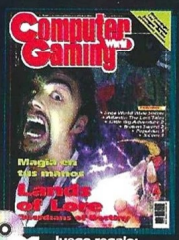
18 Juego: "Rally Championship"



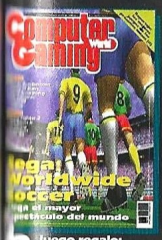
19 Juego regalo: "Oscar"



20 Juego regalo: "Inca"

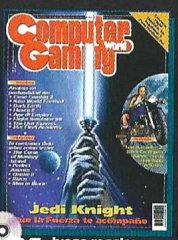


21 Juego regalo: "King Quest VI"

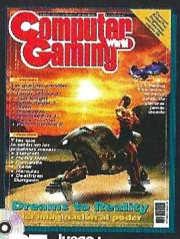


22 Juego regalo: "Inca II"

23 Juego regalo: "Gobliiins"

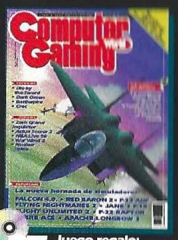


24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



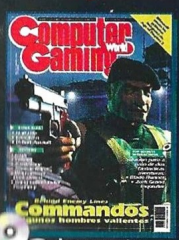
25 Juego : "Gobliiins 2"

26 Juego regalo: "Osarium"

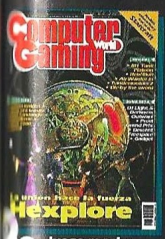


27 Juego regalo: "Lode Runner"

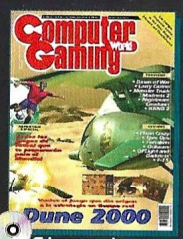
28 Juego regalo: "Daida"



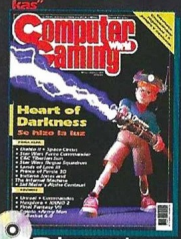
29 Juego regalo: "La fuga"



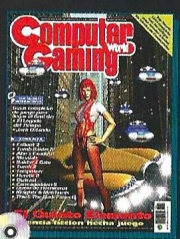
30 Juego regalo: "Goblins 3"



31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"

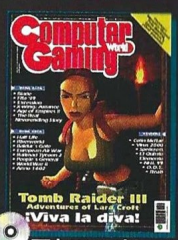


32 Juego regalo: "Twin Lazers"



33 Juego regalo: "Witch Frog"

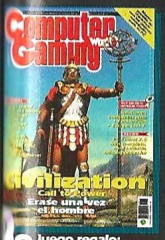
34 Juego regalo: "Fatal Jack"



35 Juego regalo: "Fatal Jack 2"

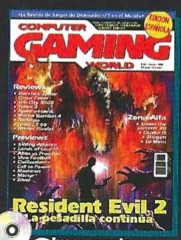
36 Juego regalo: "Tom's Passage"

37 Juego regalo: "3DUltra Pin Ball"



38 Juego regalo: "Drácula"

39 Juego regalo: "Last Dynasty"



40 Juego regalo: "Gabriel Knight"

41 Juego regalo: "Bud Tucker"

42 Juego regalo: "Heart of China"

43 Juego regalo: "La Sombra sobre Riva"

44 Juego regalo: "The Intruder"

45 Juego regalo: "Safecracker"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45					

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número 91 327 24 02

Nombre **Edad**
Empresa **CIF/DNI**
Dirección
Población **Provincia**
C.Postal **Telef.** **Profesión**

FORMA DE PAGO:

- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº** **de fecha**
- ☐ **Contrareembolso**

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS WETLANDS DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 44 DE CGW SON:

JOAN BARDENAS SOLER ..... MANRESA (BARCELONA)
DANIEL RETAMOSA MESTRE ..... MISLATA (VALENCIA)
FRANCISCO JAVIER GARRIDO MARTINEZ ..... LINARES (JAEN)
ESTEBAN LORENZO CRESPO ..... BAIONA (PONTEVEDRA)
LUIS Mª TORTI MARTINEZ ..... BARCELONA
PABLO GOMEZ LEON ..... LAS ROZAS (MADRID)
VICENTE RIVERA LOPEZ ..... RAFELBUNYOL (VALENCIA)
MIQUEL ANGEL GONZALEZ TORO ..... ARBUCIES (GERONA)
MARIO FABUEL ORTEGA ..... TORRE-PACHECO (MURCIA)
CHRISTIAN MARTIN LOPEZ ..... CENES DE LA VEGA (GRANADA)
ARNALDO HERRERO GUTIERREZ ..... SANTANDER (CANTABRIA)
MANUEL MARTIN TRUJILLO ..... CORNELLA (BARCELONA)
HECTOR PASTOR ANDRES ..... GRANADA
MARCOS MORENO MARTINEZ ..... GIJON (ASTURIAS)
MANUEL FCO. VAZQUEZ SANCHEZ ..... GRANADA

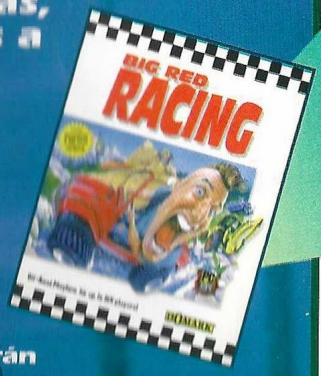
LOS GANADORES DE LOS 20 JUEGOS MIDTOWN MADNESS CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 44 DE CGW SON:

JOSE MARIA HEDRERA ROMAN ..... CAMAS (SEVILLA)
SERGIO GONZALEZ LOPEZ ..... ZARAGOZA
ELENA FERNANDEZ MARTINEZ ..... SORIA
MIGUEL ANGEL SIMON VAQUERO ..... MADRID
IVAN HERNANDEZ MARTIN ..... BEJAR (SALAMANCA)
FELIX DE LA ROSA CAZORLA ..... VIGO (PONTEVEDRA)
DIEGO CASTAÑON COSTILLA ..... MADRID
ELOI ANDREU TARREGA ..... BARCELONA
LAURA BLANCH OSSET ..... CAMBRILS (TARRAGONA)
PABLO CORDON NAVERO ..... JAEN
MARC MAYMO ALOY ..... MANRESA (BARCELONA)
MANOLI MARTIN GONZALEZ ..... MADRID
MIGUEL ANGEL DE LA FUENTE MARTIN ..... CORDOBA
ANELISA MATAS LOPEZ ..... RIPOLLET (BARCELONA)
RAFAEL CORDOBA RIVERA ..... BADAJOZ
RICARDO LUIS SANCHEZ HAZ ..... LA CORUÑA
IÑAKI PINILLA MARTIN ..... VITORIA (ALAVA)
ALEXANDRE VALCARCEL JOSE ..... BARCELONA
ANTONIO MORENO SORIANO ..... CANALS (VALENCIA)
IGNACIO RODRIGUEZ CIARSOLO ..... MADRID

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 8 JUEGOS "BIG RED RACING"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envianosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

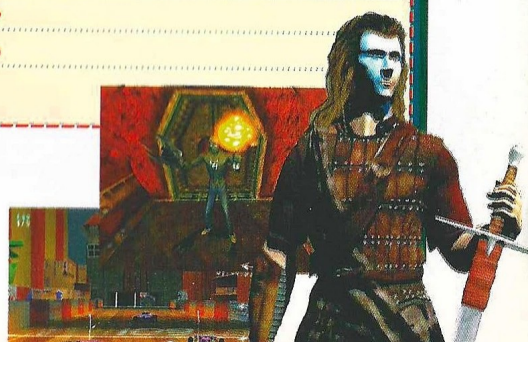
Nombre .....

Apellidos ..... Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....



CD 46

El juego

TAKE NO PRISIONERS

Este mes Computer Gaming World te regala TAKE NO PRISIONERS, un fantástico juego repleto de acción. En un futuro muy cercano, la ciudad de San Antonio en los Estados Unidos sufre un ataque nuclear y queda diezmada de un modo atroz. Ahora, nosotros tendremos que sacar de allí por la fuerza a las tropas enemigas, que por cierto son muchas. Somos un mercenario en busca de la paz, pero eso no significa que seamos ni mucho menos unos "blandos". Empleando todo tipo de argucias conseguiremos librar al mundo del mayor de los caos...

REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium 90, 16 Mb de RAM, CD-ROM 4X, SVGA 256 colores, 75Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, Windows 95/98.

INSTALACION Y EJECUCION: La instalación desde Windows 95/98 se realiza mediante autoarranque, o si se prefiere entrando en la unidad de CD-ROM y ejecutando el icono "setup.exe".

CONTROLES: El juego se puede controlar mediante teclado o joystick. Si jugamos con teclado, el propio juego nos dará opción para definir las teclas. Entre las opciones básicas de nuestro mercenario tendremos la selección de arma, agacharnos y disparar. El juego se ve desde una perspectiva aérea, de modo que giraremos rotando de izquierda a derecha.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono. En la sección de trucos podréis encontrar algunos para Take No Prisioners.

SERVICIO TÉCNICO:

TAKE NO PRISIONERS funciona desde Windows 95/98. El juego soporta una gran variedad de tarjetas gráficas, incluidas las que tienen chip Voodoo2.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

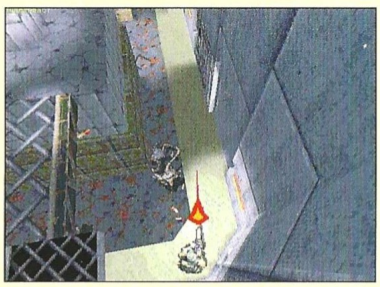
2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, (y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente): Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes (hasta el dia 10 de Septiembre, después volveremos al horario normal). Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX6ESP.EXE

Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

DIRECTX 6.1

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX61CORE.EXE

Esta actualización la necesitarás para algunos juegos más actuales. También conviene instalarla para los que soportan las versiones inferiores, así no tendrás que instalarlo cuando un juego lo necesite.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: **todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación**

VIDEO

BLADE

Requisitos: Reproductor multimedia de Windows.
CARPETA: Demos
INSTALACIÓN: blade4.mpg. Es ejecutable desde donde está, debido a que es un vídeo.
CONTROLES: Blade es un vídeo. Utiliza los controles del reproductor con el fin de pausar, adelantar o atrasar.

SINISTAR UNLEASHED

REQUISITOS: Pentium-166, 32 MB RAM, SVGA
CARPETA: Demos
INSTALACIÓN: SinistarDemo.exe.
CONTROLES: Desde el menú principal, selecciona Options para ver, entre otras opciones, todos los controles.

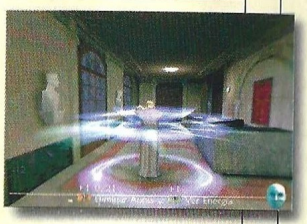
CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB RAM, SVGA 2Mb, ratón.
CARPETA: Demos/Crónicas
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: El juego se controla con el ratón. Con el botón izquierdo se selecciona y con el derecho se mueve la unidad-es seleccionada-s.

ANCIENT CONQUEST

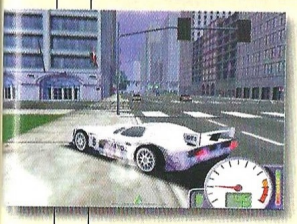
REQUISITOS: Pentium-133, 16Mb de RAM, SVGA
CARPETA: Demos
INSTALACIÓN: ACDemo230_Spain.exe
CONTROLES: Ancient Conquest se controla con el ratón y algunas teclas especiales, para saberlas entra en las opciones una vez hayas empezado a jugar.

EL GUARDIÁN DE LAS TINIEBLAS



REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB RAM, SVGA
CARPETA: Demos/Guardián
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
CONTROLES: Una vez dentro del juego pulsa Escape para acceder a las opciones.

MIDTOWN MADNESS



REQUISITOS: Pentium-166, 32Mb de RAM, 300Mb de disco duro, SVGA
CARPETA: Demos
INSTALACIÓN: midmaddemo.exe
CONTROLES: Puedes emplear teclas o joystick. Ambos podrás definirlos dentro de las opciones del juego.

MORTYR

REQUISITOS: Pentium-166, 32Mb de RAM, SVGA-
CARPETA: Demos
INSTALACIÓN: MortyrInternetDemo.exe
CONTROLES: Utiliza las teclas o el ratón para moverte en el juego. Presionando escape entrarás en un amplio menú de opciones en el que podrás configurar el juego.

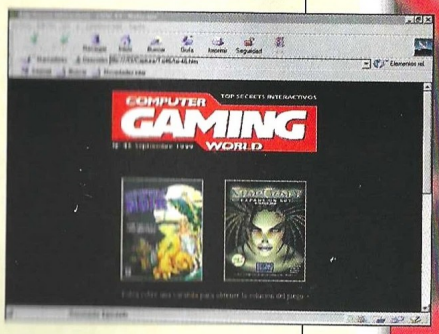
TOP SECRETS Interactivos

GUÍAS COMPLETAS PARA DISCWORLD NOIR Y STARCRAFT: BROOD WAR

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI46 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-46. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Grim Fandango	Electronic Arts
2	Sanitarium	Erbe
3	Silver	Infogrames
4	The Curse of Monkey Island	Electronic Arts
5	Broken Sword 2	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Havas
4	Anno 1602	Infogrames
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Resident Evil 2	Virgin
2	Tomb Raider III	Proein
3	Quake II	Proein
4	Unreal	Friendware
5	Tomb Raider II	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	PC Fútbol 6.0	Dinamic
4	NBA Live 99	Electronic Arts
5	FIFA 98	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	TOCA 2	Proein
2	Apache-Havoc	Dinamic
3	Comanche 3	Electronic Arts
4	Monaco Grand Prix	Ubi Soft
5	IF-22	Friendware

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
2	Commandos	Proein	EST.
3	Age of Empires	Microsoft	EST.
4	Tomb Raider III	Proein	ACC.
5	Quake II	Proein	ACC.
6	Unreal	Friendware	ACC.
7	Half-Life	Havas	ACC.
8	Starcraft	Havas	EST.
9	Anno 1602	Infogrames	EST.
10	Civilization II	Proein	EST.
11	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
12	Sanitarium	Erbe	AV/R.
13	Silver	Infogrames	AV/R.
14	Warcraft II	Havas	EST.
15	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
16	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
17	Diablo	Havas	AV/R.
18	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
19	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
20	Tomb Raider II	Proein	ACC.
21	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
22	Doom II	Friendware	ACC.
23	Ring	Friendware	AV/R.
24	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
25	Atlantis	Friendware	AV/R.
26	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
27	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
28	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
29	C&C:Red Alert	Electronic Arts	EST.
30	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
31	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
32	MDK	Virgin	ACC.
33	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
34	The Chosen: Blood II	Virgin	ACC.
35	Hexplore	Infogrames	AV/R.
36	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
37	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
38	Civilization: CTP	Proein	EST.
39	Turok	Acclaim	ACC.
40	Outcast	Infogrames	AV/R.
41	Commandos: MADD	Proein	EST.
42	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
43	TOCA 2	Proein	SIM.
44	SWE1:La Amenaza Fantasma	Electronic Arts	ACC.
45	Oddworld: Abe´s Oddysee	GT Interactive	ACC.
46	Discworld Noir	Virgin	AV/R.
47	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
48	Expendable	Friendware	ACC.
49	Jedi Knight	Electronic Arts	ACC.
50	ARA NGC 6397	Erbe	AV/R.

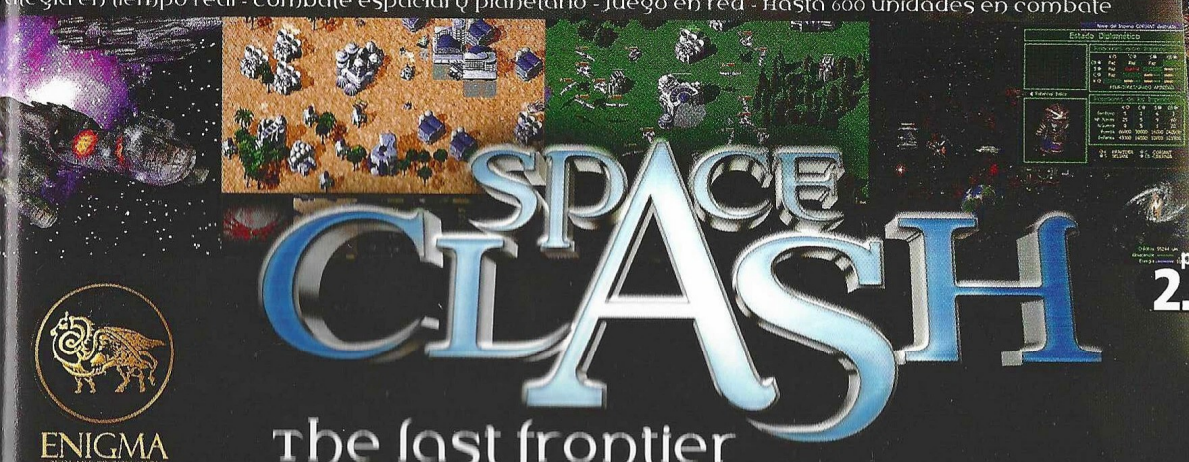
▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

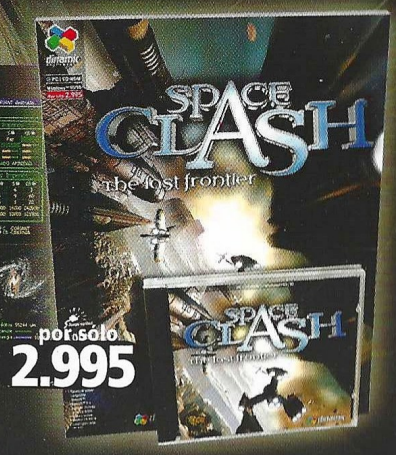
Nadie dijo que conquistar el universo fuera sencillo

negociar destruir organizar movilizar reconstruir traicionar piratear atacar comprar sobornar d

100% en castellano

ategia en tiempo real - combate espacial y planetario - juego en red - Hasta 600 unidades en combate





SPACE CLASH

The last frontier

ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS

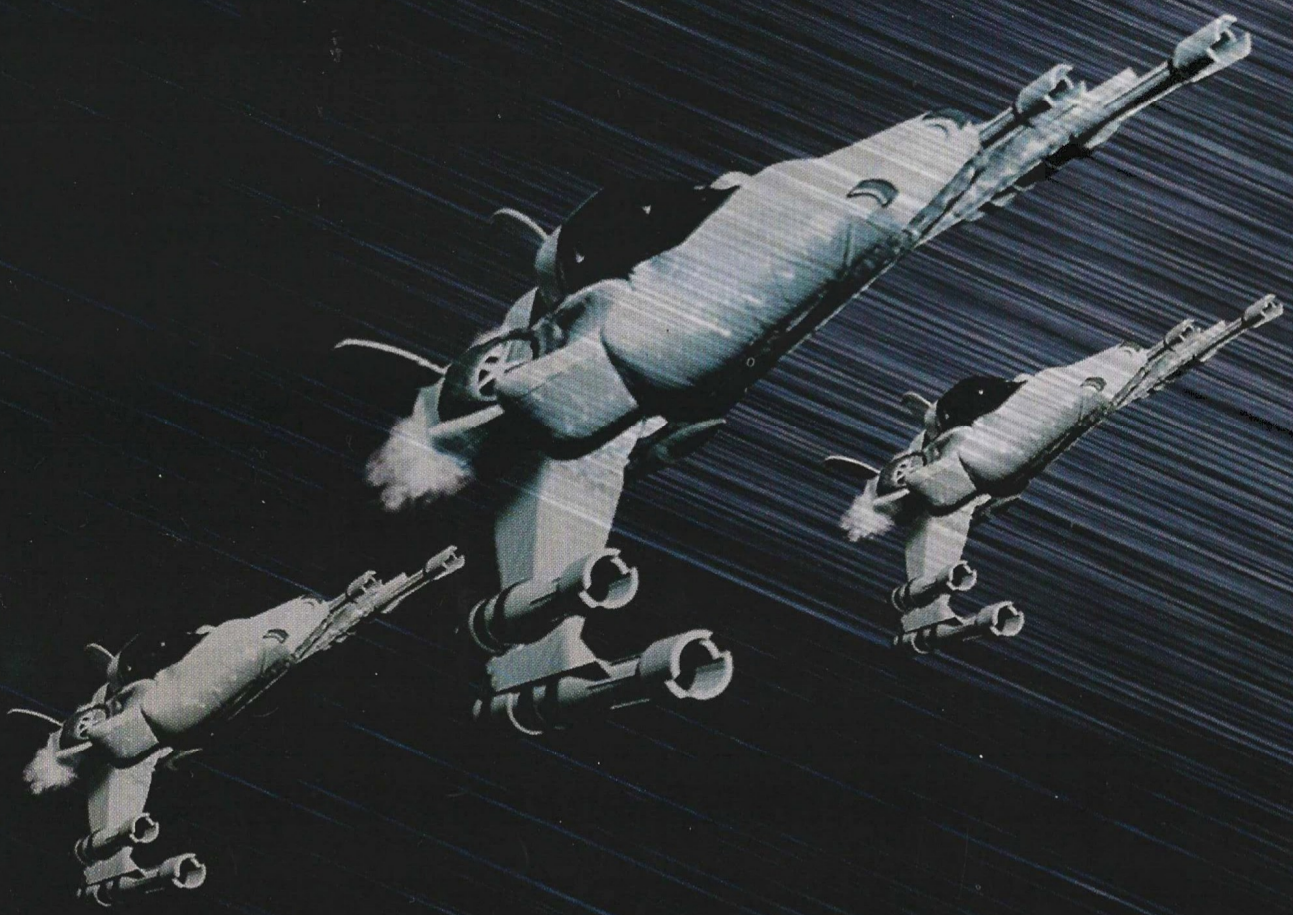
dinamic MULTIMEDIA

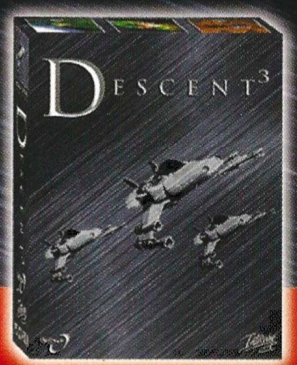
Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Hasta donde llegue tu **imaginación**

DESCENT 3

LA SAGA CONTINÚA...





YA A LA VENTA PARA PC

http://www.interplay.com

Descent 3™ es una marca registrada y todas las indicaciones son © 1998 Outrage, Inc. Todos los derechos reservados. Editado por Interplay Productions. Distribuido por Virgin Interactive Ltd. Todos los derechos reservados

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es